PROJECT ZERO III · FIFA STREET 2 · LEMMINGS · NBA 2K6



Nº 39 · Marzo 2006 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JU LAS

COMMANDOS STRIKE FORCE
LA SAGA DA UN PASO EN EL FRENTE CON MÁS ACCIÓN

TOCA RACE DRIVER 3
TERCER GIRO DE TUERCA

VIEWTIFUL JOE
DE PELÍCULA EN GC Y DS

BLACK
SHOOTER DEMOLEDOR

24 THE GAME
LÍMITE 24 HORAS

ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS
ÉPICA AVENTURA MEDIEVAL

MARZO 2006



La llave virtual

Recientemente se ha celebrado los Interactive Achievement Awards 2005, algo así como los Oscar de la industria de los videojuegos. En tal evento Sony se llevó a la saca lo mejores premios, gracias a «God of War» -hasta siete, incluido el de juego del año- y «Shadow of the Colossus», aunque la ausencia de Capcom y su «Resident Evil 4» (la compañía nipona no pertenece a la Academia) ha desvirtuado algo los resultados. No obstante, los premios, aunque "cojos", nos pueden dar una temperatura aproximada de lo que se demanda en zona consolera. Y el panorama nos dice que son buenos tiempos para los héroes. El carisma de éstos nos está arrastrando a sus aventuras. Tanto es así que personajes de la gran pantalla populares por su heroicidad, como Indiana Jones, sirven de modelo para los virtuales de los juegos. Si no que se lo digan a Kratos, protagonista de «God of War», que se mueve bajo la inspiración de En busca del arca perdida. Lo cierto es que el videojuego no necesita del cine para generar sus propios héroes, más bien últimamente está sucediendo lo contrario. Ahí tenemos a Snake, Joanna Dark, Link o a la mismísima Lara Croft que vuelve a responder a la llamada de la aventura (en abril) con «Lara Croft Tomb Raider: Legend», un juego que promete ser como los de antaño de la saga. Múltiples son los resortes que la sexy arqueóloga puede activar para recuperar nuestro afecto, algo perdido por el fiasco de la anterior entrega. Y es que si el héroe si se mantiene en forma no va a encontrar a unos seguidores más fieles que los usuarios de videojuegos. Así que no perded de vista este número que saludamos a unos cuantos, debutantes y con recorrido.

J.M. Fillol



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción: Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Blázquez Bros
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002





Índice ...
... POR JUEGOS

«Lara Croft Tomb Raider: Legend» estará también PSP

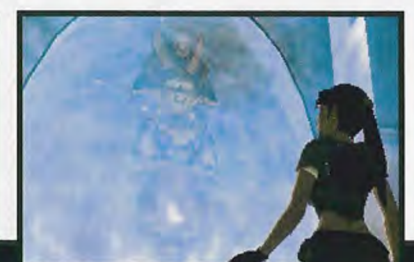
LAS NUEVAS CURVAS DE LARA YA HACEN FUROR

Una de las cosas buenas cuando anuncian otro juego de «Tomb Raider» es conocer a la nueva chica que va a encarnar a Lara Croft en carne y hueso. Sabido es que suelen ser modelos espectaculares, de infinitas curvas y poderosas razones para hacer perder la cabeza al personal masculino. Ya que este año estamos de aniversario -10 ha de la aparición en escena de la heroína virtual- y se lanza en abril un nuevo juego a bombo y platillo, «Lara Croft Tomb Raider: Legend», la cosa no iba a ser para menos. Si no juzgad por vosotros mismos si el monumento de la izquierda no le hace justicia a la "remodelada" Lara de la derecha. La Lara que se puede tocar (si es que te deja) se llama Karima Adebibe, londinense, tiene 20 añitos y una agenda bien apretadita de aquí a dos años interpretando al personaje. Para asumir mejor su papel recibirá un entrenamiento especial de supervivencia del Servicio Secreto Británico (SAS), un curso intensivo de arqueología mundial y lecciones de etiqueta. Está claro que quien sea Lara tiene que estar preparada para la vida moderna. En esta ocasión con más motivo si cabe, ya que en palabras de Matt Gorman, jefe de marca de «Tomb Raider», "la Lara que se mostrará en el juego lo hará en su mayor esplendor, por eso Karima será la séptima y más importante encarnación de la aventurera hasta la fecha".

Regreso a la aventura

Lo cierto es que la intención de Eidos con «Lara Croft Tomb Raider: Legend» es recuperar las raíces de la saga, devolvernos a la atlética, inteligente y divertida Lara que a jugadores de todo el mundo cautivó y que en parte se había perdido en la anterior entrega, «El ángel de la oscuridad». La apuesta clara por la aventura en toda su esencia será el principal argumento para atraer a los jugadores, y con ella un sistema de control renovado, animaciones dinámicas de impresión, amplia variedad de exóticos escenarios y un completo equipamiento para sumergirnos en la acción con conocimiento de causa. Además no sólo la disfrutaremos en PS2, Xbox 360 y Xbox, sino que también hará su debut en PSP con un buen número de modos de juego exclusivos, así como recompensas por objetivos logrados. Parece que el regreso a la aventura le va a sentar de maravilla a la Croft. Lo veremos en abril.





Jugamos en comunidad a «Animal Crossing»

¿TE VIENES A MI PUEBLO?

Acaba de inaugurarse en España de la mano de Nintendo una experiencia entre los medios de comunicación por la cual estamos compartiendo algunas horas de vicio online a través de la doble pantalla de la DS. La facilidad con la que nos conectamos a nuestra ADSL a través de un dispositivo USB y con la que pudimos empezar a localizar a compañeros ha sido uno de los puntos que más nos han llamado la atención . . . La experiencia no ha hecho más que comenzar y ya se empieza a ver lo que un juego que incentiva la comunicación puede llegar a ofrecer . . . eso sí, el toque japonés adulto-niño nos tiene todavía algo despistados. «Animal Crossing» es un nuevo simulador social. Algo así como los Sims en la Aldea del Arce. Representamos a un jugador de aspecto humanoide que se traslada a un nuevo pueblo de habitantes animales y empieza a entablar relaciones de amistad, enemistad, indiferencia, admiración, peloteo, trabajo, amor . . . con cada uno de ellos. Efectivamente, como un simulador, el trabajo o la picaresca para conseguir evolucionar están ahí como uno de los hilos conductores del juego. El caso es que podamos tener elementos de intercambio para que durante la experiencia online, por la cual salimos de nuestro pueblo o invitamos al mundo a nuestro pueblo, tengamos motivos de intercambio y posibilidad de competir con el resto ante objetivos que eso sí iremos planteando nosotros . . . ¿no te suena a que tiene un componente rolero? A nosotros eso nos encanta.



El jefe de marketing de los juegos de Nokia habla de

«WARHAMMER 40.000»

La estrecha colaboración entre Razorback Developments y Games Workshop ha conseguido que el juego de THQ Wireless para N-Gage esté muy basado en el juego de mesa. Tiene una visión muy táctica del juego en el que se nos dice: "Coge tus tropas y manéjalas como si estuvieras en un tablero". Timo Toivanen responde.

¿Qué ocurre en la historia de este Warhammer 40.000?

Para saber eso tienes que jugar las cuatro campañas distintas que se ponen a tu alcance. La perspectiva cambia en función de los protagonistas que escojas.

¿Cuánto tiempo nos va a durar este juego?

Lo he jugado y en el modo campaña le he dedicado más de veinte horas. Si a eso le sumamos modos cooperativos y multijugador, podemos llegar fácil a las 40 horas.

¿Habrá modo multijugador con N-Gage Arena?

No es el momento de hablar del futuro, pero digamos que eso ocurrirá . . . esperemos.

¿Encontraremos en esta versión todo lo que hay en el juego original?

Bueno, no encontramos todo el universo Warhammer, pero sí que tenemos las 50 unidades más representativas.

¿Cuánto puede durar una partida multijugador con Bluetooth?

Aproximadamente media hora. Depende de muchas cosas, mapa, unidades, tropas . . .



TOP TEN VENTAS

1. PES 5 — PS2
2. GTA Liberty City Stories — PS2
3. EyeToy Play 3+Cámara — PS2
4. NFS Most Wanted — PSP
5. PES 5 — PSP
6. Sing Star Pop + Micrófonos — PS2
7. F1 Grand Prix — PSP
8. FIFA 2006 — PS2
9. Los Sims 2 — PS2
10. Crónicas de Nárnia — PS2

Ganadores Concurso Mario & Luigi 2 DS

José Ramón Pomar / Ames (La Coruña), Manuel Campos / Alicante, Miguel Ángel Sanz / Barcelona.

Teresa González / El Prat de Llobregat (Barcelona), Eduardo Elvira / Miranda del Ebro (Burgos), Juan Manuel Lladró / Valencia, Elena Picazo / Madrid, Andrés Torres / Alcalá de Henares (Madrid)

Nueva propuesta sobre dos ruedas

TOURIST TROPHY

Los fanáticos de las dos ruedas tienen motivos para la algarabía porque en mayo tendremos un nuevo juego haciendo la vuelta rápida en PS2. Se trata de «Tourist Trophy: El simulador real de motos», si un título algo pretencioso, pero es que tiene argumentos para competir con el mejor. De partida, el juego está desarrollado por Polyphony Digital Inc. y por el equipo del aclamado «Gran Turismo», los cuales han buscado una perspectiva nueva en el género que estrechara el vínculo entre el hombre y la máquina. Así tendremos un título realista por todos sus cilindros que permitirá probar 180 modelos de moto con licencia oficial de los principales fabricantes del mundo y sobre el asfalto de 35 circuitos auténticos como Laguna Seca o Nürburgring. Además cada moto ha sido recreada con esmero, desde el puesto del piloto hasta el sonido del motor, y en gran variedad de modos podrás disfrutar de ella a toda velocidad como potro desbocado.

EL PADRINO

¿Ya sientes su perfume embriagador?

Pues nosotros lo venimos percibiendo, acompañado por la música inmortal de Nino Rota, desde la pasada E3, donde empezaron a desvelarse las claves de, posiblemente, la adaptación cinematográfica más ambiciosa en la historia del videojuego. Y más aún si consideramos que este título ha cometido la "osadía" de no ceñirse a la legendaria trilogía de Coppola, sino de inventarse una nueva historia que picotea por algunos de los episodios más conocidos y memorables de la saga. O sea, un ejercicio de invención y síntesis de bigotes, obra y gracia del guionista Mark Winegardner, autor de «El Padrino: el retorno», que al menos garantiza el éxito de la empresa en cuanto a fidelidad y "corleonismo" se refiere.
Así, nos meteremos en la piel de un "don", pero un don nadie aprendiz de mafioso que intentará entrar en "la familia" en plenos años 40 y 50. Como podemos colegir de la estupenda web oficial, nuestra ascensión puede ejecutarse de dos maneras: intimidar o negociar. Algo que demuestra la no linealidad del juego, que cada acción tenga sus consecuencias en plan «Fahrenheit» y que existan varios finales para disfrutar y reengancharse. Por supuesto, empezaremos desde abajo, con pequeños encargos y tareas de vigilancia, pero pronto veremos cómo las misiones se hacen más violentas y "responsables". Será inevitable utilizar la fuerza, que por algo somos capos, por lo que tendremos una generosa armería de fuego con un sistema de apunte "manual".
Cien minutos cinemáticos y un impresionante detallismo facial gracias a la interfaz de «Tiger Woods» o «Los Sims» completan esta oferta que difícilmente podremos rechazar.

El precio de la ambición

Era de esperar que un proyecto como «El Padrino» pasara por algún que otro bache y cachibache. Empezando por su atraso varios meses respecto al horario previsto, por razones de pulir detalles y ángulos de cámara. Desde luego, se sabía que a Coppola la idea le rechinaría, aunque acabó por admitir que la ambientación era ejemplar y que el arranque del juego tenía su aquél. Quien no dio su pata (y garganta) a torcer fue Al Pacino (y eso que protagonizó «S1m0ne», fantasía sobre la primera actriz virtual de la Historia), que se negó a doblar a Michael Corleone. Quienes sí se unieron al show fueron Robert Duvall y James Caan, que hasta afirmó que le encantaba la idea de que sus nietos jugaran con él cuando ya no estuviera». Pero la gran figura invitada fue Marlon Brando, cuyo doblaje quebrado fue su último trabajo profesional (aunque su voz haya sido presumiblemente "retocada" por cuestiones de salud). Un aliciente más para no perderse el juego.

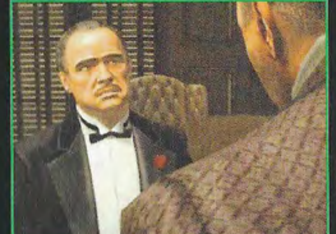
Compañía: EA **Género:** Acción **Cibercontacto:** www.godfathergame.com **Lanzamiento:** Marzo

La ciudad es tuya, mafiosete

La edad de oro en la que Nueva York no es que no durmiera sino que usaba como despertador una ráfaga de metralleta, es llevada prodigiosamente a la consola en este juego. Por algo ha sido calificado como un «GTA» años 50. Y es que cada esquina, cada plaza, restaurante italiano, puesto de perritos, tienda de sombreros y humeante boca de metro de la Gran Manzana ha sido reproducida con una fidelidad absoluta. Incluso el color grisáceo de la época y los sonidos de la ciudad se ven reflejados con mucho arte. Y algo más: esa tragedia que se masca gracias a la confluencia de las familias Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini y Stracci. Y esos cochazos Mustangs, Buicks o Fords cruzando majestuosos, esperando que se abra una puerta y escupa una metralleta su poderío. Además, una ciudad completamente "interactuable", repleta de pistolas en el cubo de la basura o bates de béisbol desperdigados para aplicar jarabe dialéctico. De lujo.

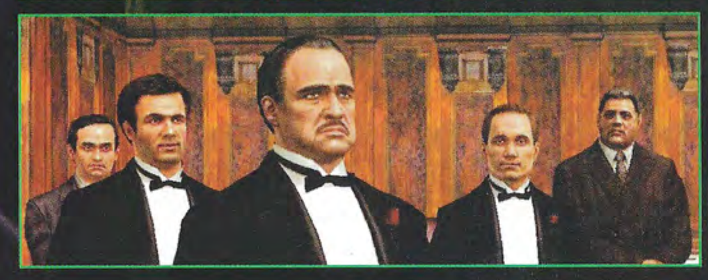










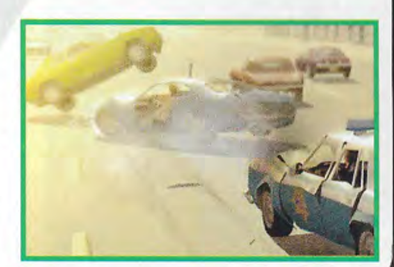


Plataformas: PS2 , PSP, Xbox 360, Xbox + 18 años

DRIVER PARALLEL LINES

Prueba a mantener los ojos en la carretera con veinte coches patrulla soplándote en la nuca. Si además tienes 'mercancía' en el maletero, mejor que pises bien el acelerador.
Después de una curva mal tomada en «Driv3r», Reflections ha cogido con fuerza el volante para volver a la carretera. Y la maniobra, por ahora, pinta muy bien. «Driver: Parallel Lines» prescinde de Tanner, su protagonista hasta la anterior entrega, y nos presenta a un conductor de alquiler conocido simplemente como 'The Kid' en su llegada a las calles de la Gran Manzana. Cambiando la tradición cosmopolita de la saga de visitar varias ciudades en el transcurso de la aventura, en esta ocasión la acción se traslada a los barrios más macarras de Nueva York en 1978. Y macarra tendrá que ser el nuevo actor principal, porque 'The Kid' no es el típico yerno que toda suegra quisiera tener...
Parallel lines retoma la pasión por la conducción y el olor a neumático, ya que se centra, como los dos primeros títulos, en misiones a bordo de todo tipo de vehículos y cometiendo más infracciones de tráfico de las que hay tipificadas. En este aspecto hay que destacar el gran trabajo en el motor de colisiones: si bien los automóviles todavía flotaban un poco más de lo deseable en la beta que hemos probado, las persecuciones del juego parecen un anuncio de la DGT (titulado, en una abyecta fantasía, "no me gustan los atascos ni los peatones")
Desde luego, el cambio de rumbo ha sentado bien en esta franquicia. Esperemos (preferiblemente no en un semáforo) que el resultado final mantenga el nivel.





Parecidos Razonables



Si bien «Driv3r» era un sucedáneo ligerito de los GTA, Parallel vuelve afortunadamente a sus fueros con las características que le dieron su personalidad: coches a saco. Pero los programadores no han podido evitar hacer unos homenajes a tan polémica saga; en el método de buscar las misiones, en los minijuegos al volante o en los objetivos secundarios se reconoce ese estilo único. Pero también demuestran su cinefilia con persecuciones calcadas de películas míticas como 'Bullit', de Steve McQueen, o 'French Connection'. Hasta hay un personaje por ahí calcado a Morgan Freeman...

Precauciόoon, amigo conductooor...

... la senda es peligrosa. Y si no que se lo digan a Tanner, el policía con mala leche que tantos litros de gasolina gastó en los primeros tres juegos de la serie. Ahora comienza una nueva etapa: ya no eres el bueno, ya no tienes dilemas sociales, ni siquiera tienes un nombre: eres 'The Kid'. Sin conocerle mucho (sólo hemos probado la beta), podemos decir a su favor que no le gusta la música disco de aquella época. A dios gracias, imaginaos que llevase en la radio del coche a los Beegees o, peor aún, a los Pecos. Ya que sale el tema, una banda sonora excelente si no te gustan los Beegees ni los Pecos.

Compañía: Atari **Género:** Conducción / Acción **Lanzamiento:** Marzo
Cibercontacto: www.es.atari.com **Plataformas:** PS2, Xbox **+ 18 años**

NINTENDO DS™

LANZAMIENTO 31 De Marzo

16+
www.pegi.info



MATAR ZOMBIS SE LLEVA



El terror puede estar en todas partes, pero tú y tus compañeros siempre vais a saber en que zona os encontráis.

En estéreo, el miedo se siente mucho más cerca.

Tener claro el arma que llevas es importante para poder hacerlos pedazos.

Maneja el cuchillo mediante el lápiz táctil. Es tan real que te vas a tener que quitar la sangre de encima.

A través del micrófono, un soplo de vida devuelve el aliento a tus compañeros caídos.

De cualquier modo, para varios jugadores es un juego de muerte. Ahora, tienes la opción de ir con o contra tus compañeros.

Mansion 1F

3D

CAPCOM
www.capcom-europe.com

¡A TOCAR!

DRAGON QUEST VIII

Los padres de la criatura

Aunque el desarrollador oficial de Dragon Quest VIII es Square Enix, hay que comprender que se trata de una compañía tan grande y tan prolífica que sus juegos no son obra de un mismo estudio de desarrollo, sino que tienen que encargárselos a otros estudios. En este caso, los responsables del juego han sido Level-5, cuyo buen hacer es conocido aquí por su trabajo en Dark Chronicle, un juego de estilo Zelda para PS2. Level 5 también ha hecho Rogue Galaxy, un título de rol y acción de ambientación futurista que en Japón ha sido un rotundo éxito, ¡a ver si hay suerte y nos lo traen aquí!

El mundillo del rol anda revolucionado: por primera vez, un juego de Dragon Quest llega a occidente.

¿Que qué es Dragon Quest? Pues nada menos que la pionera saga de rol que lo comenzó todo, cuando Final Fantasy todavía ni siquiera existía. El lanzamiento de los títulos de esta legendaria serie en Japón es todo un acontecimiento mediático, y la octava parte ha llamado particularmente la atención por abandonar las 2D en favor de gráficos poligonales de estilo cel-shaded. Por fortuna, no hace falta tener experiencia previa con las anteriores entregas para disfrutar de este juego. Aunque el mundo es coherente de un título a otro (una característica no compartida por Final Fantasy), la historia y los personajes son independientes. Hablando de los personajes, los de Dragon Quest son famosos por su diseñador, nada menos que el mítico Akira Toriyama, autor de la celebérrima Dragon Ball, por lo que el estilo visual de la serie es realmente magistral.

En cuanto al juego en sí, narra la búsqueda emprendida por un valiente joven (tú) para poner fin a una maldición que ha convertido a su rey en monstruo. Naturalmente, te verás acompañado por resueltos compañeros de viaje que no solo dan color a la historia, sino que luchan a tu lado contra los enemigos que te salen al paso, todo ello mientras exploras un extenso y detallado mundo en 3D.

En nuestras primeras horas con Dragon Quest VIII, nos ha sorprendido ante todo su rutilante calidad técnica y sólida narrativa, que te cautiva a fuerza de encanto e ingenuidad. Próximamente, con la versión final, lo analizaremos más a fondo en estas páginas.



Las aventuras de Fly

La popularidad de Dragon Quest ha motivado la aparición de numerosos productos derivados y "spin-offs", y no solo en el terreno del videojuego (donde Fushigi no Dungeon sería el ejemplo más reciente). Sin ir más lejos, la serie de televisión (y cómic) de Las aventuras de Fly, que pudimos disfrutar hace años en nuestro país, estaba inspirada en el universo de Dragon Quest, así que muchos de los monstruos que salen en este juego quizá resulten familiares para quienes todavía la recuerden.

Compañía: Proein Género: Aventura/rol Lanzamiento: Abril
Cibercontacto: www.dragonquest.eu.com/es Plataformas: PS2 + 12 años

COMMANDOS STRIKE FORCE



Nueva entrega de la mítica serie Commandos, que ahora pasa de la estrategia a la acción pura y dura, pero con fundamento.

Antes de nada es de ley avisar que «Commandos Strike Force» en vez de ser una nueva y mejorada versión del juego de tácticas que tanto éxito cosechó en su día (aún hoy, «Commandos 2»sigue considerándoselo como una obra maestra), se nos plantea como uno de esos juegos de pegar tiros en primera persona tan habituales hoy día. Pero siendo justos, hay que reconocer que este título cuenta con la suficiente originalidad como para diferenciarse del resto, vaya que sí, a pesar del cambio de dirección. Los elementos diferenciadores del juego comienzan por sus personajes. En pura tradición "comandiana", en algunas misiones puedes pasar de un soldado a otro con solo pulsar un botón, y cada uno tiene diferentes habilidades. Así, el francotirador es experto con el fusil de precisión y los puñales. El espía es menos ducho para los enfrentamientos directos, pero el uso de los uniformes enemigos y trucos de distracción le permiten burlar a los enemigos, eliminarlos silenciosamente y llegar a sitios imposibles. Por último, el boina verde se ocupa de las demoliciones y las armas pesadas, y puede disparar dos fusiles a la vez. Es el hombre que necesitas para los enfrentamientos directos. El otro gran elemento diferenciador es que «Strike Force» no depende de las escenas prediseñadas y ofrece auténtica libertad de acción, con múltiples modos para completar las misiones. El resultado es una experiencia menos cinematográfica que la de sus coetáneos de género, donde se apuesta por el realismo. Completar una misión no es tan espectacular y vibrante como en, por ejemplo, «Call of Duty», pero la sensación de triunfo personal es mayor. Realmente sientes que has superado a tus adversarios usando tu habilidad e ingenio.

Una de cal y otra de arena

Y con esto llegamos al apartado técnico, donde las cosas se ponen dudosas. Por un lado tenemos el sonido, que es espectacular. Tanto la formidable banda sonora como los efectos de sonido te transportan a un campo de batalla épico, donde oyes las balas silbando a tu alrededor y los gritos de los hombres enfrascados en combate. Las voces son muy buenas, aunque pecan de repetitivas. El apartado estético aprueba por los pelos, y es que a estas alturas del ciclo de vida de las consolas, los gráficos tienen que ser deslumbrantes para no decepcionar. Queda el consuelo de que la jugabilidad es sólida y el modo multijugador cumple con las expectativas, así que si puedes ver más allá del apartado visual, encontrarás que «Commandos Strike Force» es capaz de codearse con otros títulos de su género y aportar algo nuevo y refrescante a la experiencia shooter.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

El cambio en la saga nos propone introducirnos en un gran shooter.

Ordeno y mando

▸ El francotirador no es un experto con el fusil de precisión porque lo digamos nosotros: cuenta con una fascinante habilidad de "contener la respiración" que hace que todo se ralentice mientras apunta por la mira telescópica, de modo que puede anotarse varios disparos contra los enemigos antes de que puedan reaccionar. Otra buena noticia es que las balas no están tan limitadas como en los juegos anteriores, ¡así que a disparar se ha dicho!

El espía hace buen uso del sigilo para eliminar a los enemigos

Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.commandos strikeforce.com

Libertad Guerrera

Además de los modos de Deathmatch y Deathmatch en equipo, que ofrecen la experiencia habitual del género, el modo Sabotaje introduce una interesante variante: uno de los miembros del comando tiene que interrogar a los enemigos abatidos para obtener el código de una bomba. Sin embargo, el esperado modo Cooperativo, que habría sido ideal para las misiones con dos personajes, está desaparecido en combate.

Guía de juego



Las misiones de «Commandos Strike Force» son diferentes a las de otros juegos, porque tienes que ser consciente de muchas cosas que ocurren a tu alrededor. Hay abundantes objetivos secundarios además del principal, y es fácil olvidarse de ellos si no te aseguras de comprobarlos. En las misiones de sigilo, estudia atentamente los patrones de movimiento de los soldados enemigos y actúa en consecuencia. Tómatelo con calma, las prisas con el espía no conducen a nada bueno. Ten en cuenta que, aunque resulta tentador, estrangular a todos los soldados enemigos no siempre es la mejor opción. Si alguien ve el cuerpo, dará la alarma y te pondrá las cosas muy difíciles, así que a veces es mejor simplemente distraer al guardia y pasar de largo. Cuando tengas que manejar a dos personajes, aprovéchate de su inteligencia artificial, pero sin abusar. No cambies al francotirador dejando al boina verde en mitad de la nada para que lo cosan a tiros, mejor haz el cambio mientras maneja una ametralladora fija y deja que se ocupe de la defensa. Por último, observa que los soldados aliados no están ahí de adorno, sino que aportan una potencia de fuego adicional real. Sin embargo, tendrás que preocuparte de mantenerlos con vida, usa tus botiquines de primeros auxilios para devolverlos a la lucha.

PS2/XBOX/GC

FIFA STREET 2

Directamente del gueto reaparece la saga más endiablada y regateadora del mundillo consolero. Muchos más movimientos y duelos para dejar a Ronaldinho sentado. Jugón, no hay camino, se hace camino al "jugonear".

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.fifastreet2.com

Sí señor, pongámonos machadianos para recibir con todos los honores a la secuela más esperada del "mondo balompédico": nada menos que el callejero ampliado de ese «FIFA Street» que tantas chiribitas oculares produjo la temporada pasada. En esta ocasión, os chicos de EA Canada han agitado "on the rocks" su deporte preferido, el hockey sobre hielo, para ofrecernos un juego más agresivo, vibrante y "vacileta" que nunca, aunque por suerte la sangre no llega al río. Así, después de una intro particularmente coctelera y frenética, nos plantamos cara a cara con las opciones de juego. Pocas pero muy bien avenidas. Primero, la consabida pachanguita entre amiguetes, donde podremos elegir hasta veinte selecciones nacionales y algunos clubs de "zona Champions", desbloqueables ellos. Para ir entrando en calor, y como perfecto tutorial para los choques que nos esperan, nada mejor que soltarse con los "duelos" con la humillación y caja de trucos por bandera. Eso sí, podremos cambiar el nivel de dificultad y las reglas del partido para que no sea muy traumático el shock. Ya calentitos pasamos al modo "rule the street", el carrera de toda la vida, vamos. Aquí se impone crear un ale-

Si en el campo la estrella de Zidane brilla con fuerza en la calle tampoco deja de hacerlo.



¿Qién dijo césped?

Como en la entrega anterior, la elección y magnificencia de los escenarios es uno de los puntos fuertes de la ya franquicia. Ya se sabe: parques y jardines (ese Güell), playas y bahías y, sobre todo, calles y avenidas urbanas tan retadoras como Amsterdam y sus canales, Roma y sus romanos y el concurrido West Leisure Centre en pleno Londres. Precisamente este enclave será la novedad, junto a las arenas de Barra Beach en Brasil, de esta nueva entrega. Además cuando juegues con la DS disfrutará del marco incomparable de Sydney para que los futboleros se hinchen a dar brincos. Y si no te convence el despliegue, también puedes crear tu propio campo, perfectamente decorado y maqueado.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Todo tipo de escenarios son buenos en este juego para echar una pachanguita.

vín de crack para lanzarlo al mundo con su equipo y ser el mejor progresando en los ránkings en el torneo underground más enorme de la historia, con posibilidad de fichar algunos de los más de 300 jugadores "reales" disponibles, más algunas leyendas de la calle especialmente rescatadas para la ocasión (como el del pelazo afro blaxplotation de «NBA Street», vamos). Por supuesto, la customización será asombrosa, pudiendo elegir hasta el menor tatuaje en la paletilla que se nos ocurra o el diseño y color del esférico.

Malabares

Siendo la anterior opción la pera, la repera se la lleva la siguiente: la "batalla de habilidades", una competición de regates y "ball-juggling" donde demostraremos nuestro dominio con la pelota en los pies (o en la cabeza, el pescuezo o todas las partes imaginables) a base de piques con otro rival o contra la máquina, que nos irá dictando las jugadas a realizar en plan «Dance Dance Revolution». El arcade es el arcade. Y el ballet, también. Desde luego, para salir intacto y triunfante de este infierno tendremos que conocer como la palma de nuestras manos el "trick-strick", con el joystick analógico derecho combinándose en plan samba con los botones de control. Constatado: algunas acciones son de auténtica fantasía, ni la "foquita" ni las virguerías de Ronaldinho. Unos gráficos con mucho brillo y contraste para darle más agresividad al tema, un realismo facial marca de la casa y una banda sonora con lo mejor de cada ciudad (desde beat latino a drum'n bass urbanita) redondean otra invitación a vivir en un anuncio de Nike interminable. Aprended, milanistas.

Cajón de trucos

▸ Paredes de tacón, bicicletas de veinte ruedas, elásticas de doble cuño... El catálogo de piruetas de «FIFA Street 2» es de alucinar y destrozar al rival. Y nada de hacerlos al buen tuntún, ya que dentro de cada truco también podremos engarzar un combo para dejar sentado al menda. Y hablanco de trucos, cada vez que logremos una humillación especial, ganaremos una estrella, y con tres ganaremos el partido automáticamente, como decía Cruyff. Aparte, tendremos la barra de "gamebreaker" (llamada significativamente "trauma") acumulativa que, cuando se colme, nos tocará con una varita mágica para volver loco al contrario. Incluso con Brasil, toma nota.

Guía de juego

Quizá el futbolero más encallecido del anterior juego pueda notar un endurecimiento en los controles aún mayor en esta secuela. Lógico, ya que prácticamente todos los botones tendrán un as en la manga. En el primer juego solamente podías mover el stick analógico en cuatro direcciones para acceder a más truquillos. Aquí, las direcciones programadas serán ocho, y también a balón parado o con movimientos de estategia para los otros tres miembros de tu equipo. Y decimos bien tres, ya que el portero será perfectamente controlable y manejable. Un consejo: afina y crea tus propias jugadas especiales en la batalla habilidosa para luego saber de qué pie cojeas, porque a veces puedes hacerte un lazo con las patas intentando hacer una rueltа marsellesa. Y ojo también porque en defensa los controles se incrementan, tanto tú como los contrarios. Un truquillo será jugar al «Fight Night 3». Muchos de los movimientos y sincronías en plan tandem están inspirados en el comportamiento del púgil sobre el ring. Parece una tontería pero ya verás, ya. Y otro consejito para rematar la faena: con tres "caños", otro partido al bote. Y como aquí la pelota parece un poco más de fútbol-sala, a darle



NBA 2K6

Donde esté un buen rebote a tiempo, que se quiten las mandarinas. ¿Verdad Pau? Justamente esa es la filosofía "rebañadora" de la franquicia de 2K, que suele hacer el trabajo sucio de la "vedette" «NBA Live», muchas veces recogiendo sus rechaces y armando un contraataque fulminante. Véase la edición de esta temporada, que añade unos cuantos fundamentos a su ya estupendo armazón simulado; eso, sin descuidar la vertiente arcade con ese excelente modo 24/7 en el que tendremos que superar un puñado largo de retos y habilidades (balón-bomba, balón-canica, dos contra dos histórico, partido sin robos...) de costa a costa y con una enormidad de ítems y "customizaciones" a adquirir. A lo que vamos: con el salto inicial al aire, y con el resto de opciones habituales (práctica, amistoso, torneo, franquicia (esa "the association"...), lo primero que nos llama la atención es la posibilidad de lanzar a canasta con el analógico derecho y no con el tradicional golpe de botón. Parece una tontería, pero la movilidad y dinamismo que le da al juego es brutal. Eso sí, hay que vencer la tentación de no bombardear a lo loco con el dedo tonto (¿recuerdas lo que decíamos de la importancia del rebote?). Porque, por otro lado, en defensa también existirá parecida opción para el robo de balón, así que ojo, que encima la inteligencia artificial del contrario está más avispada que el campeón regional de sudokus, y tienen los 24 segundos de posesión haciendo tic-tac. Por suerte, también tendremos la posibilidad de controlar un segundo jugador en plan bloqueos, pantallas, tuya-mía y demás conexiones, así que juego está más vivo y vibrante que nunca. Si a eso le añadimos la endiablada posibilidad del sistema VIP de tomar prestadas tácticas del contrario, el juegazo está servido. ¿Ves cómo el rebote mola, hombre?









Ficha Técnica

Compañía
Take2

Género
Deporte

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.2ksports.com

Giro de 360

▸ Ha sido uno de los estrenos en la novísima Xbox más esperados, pero mereció la pena. Tanto que más de uno se pillará la versión tras haber machacado convenientemente en la PS2. Y eso que, al margen de algunos minijuegos y algunos detalles del de campaña, tampoco hay tantas variaciones. Pero "la" variación es para quedarse sentado en el banquillo con una bebida isotónica en la mano. Los gráficos. Ver la última gota de sudor de la frente de Shaq, la camiseta arrugarse y brillar cuando hace su "twister", comprobar que los jugadores no "patinan" ni se deslizan sobre hielo sino que corren con fluidez, gozar de los ángulos de cámara en un partido callejero, con Drexler contra LeBron, por ejemplo. Ya, lástima que la cancha y los elementos "accesorios" (público, prensa, animadoras...) sean eso, accesorios. No se puede tener todo. De momento.

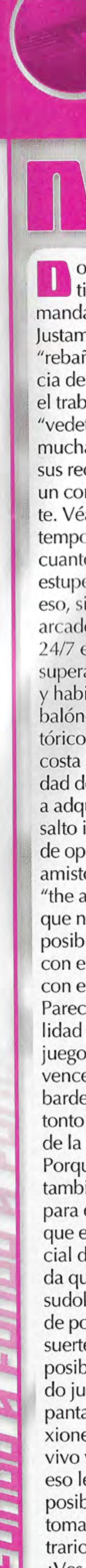
Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□





La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Descárgatelos y cárgatelos sólo con Vodafone live!
Disfruta en exclusiva del nuevo videojuego "Worms II" usando todo tipo de estrategias contra tus pequeños enemigos. Además, sácale todo el partido a tu Vodafone live! con 3G con la versión en 3D.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
Y recuerda que sólo pagas 30 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
vodafone
WORMS
THQ WIRELESS
También disponible para:
WORMS OPEN WARFARE
NINTENDO DS
THQ
vodafone
Vodafone live! con 3G
Motorola E770V
Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio por descarga 3D: 4€ para Vodafone live! con 3G. Precio de navegación: 30 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. Imp.ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live
© 2006 THQ Wireless Inc. Worms ©1995 Team 17 Software. Worms and Team 17 are trademarks and/or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original concept by Andy Davidson. THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



PS2/XBOX

BLACK

Con un estilo arcade que resulta demoledor por su estética y su forma de ir destrozando el escenario, llega una nueva explosión de adrenalina de Criterion.

En los últimos tiempos nos hemos ido acostumbrando tanto a los juegos de disparos pausados, donde la tranquilidad reina y cada tiroteo puede ser evitado con un poco de sigilo, que habíamos olvidado que la destrucción en si misma es divertida, que no es necesario reflexionar antes de dar un paso...

Criterion, responsables de «Burnout», una de las sagas de conducción más increíbles de los últimos años, ha tratado de dar un poco más de vida a la anterior generación de consolas (hablamos de Xbox y PS2, por supuesto) con un nuevo título de acción arcade que a más de uno dejará sin aliento y a no pocos disgustará por su estilo directo y violento. Es como si el concepto salvaje y adrenalítico de «Burnout» se hubiera trasladado paso por paso a un juego de acción. Poco importa el argumento y el porqué de nuestras acciones, hay que hacer lo que se nos manda y punto. ¿Acaso alguien se preguntaba en «Burnout» por qué chocábamos los coches con el dinero que cuestan? «Black» es acción y más acción. Hay que olvidarse de los conceptos de táctica y sigilo y concentrarse al máximo en el binomio muerte-destrucción si queremos salir vivos de cada una de las misiones que se nos encomienden. Éstas serán básicamente avanzar por amplios escenarios mientras destrozamos a nuestro paso todo lo destrozable. De este modo iremos avanzando de una manera completamente abierta por las misiones, abriéndonos

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Shooter

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.black.ea.com

A FONDO A FONDO A FONDO

El escenario juega

Y por si no fuera suficiente el escenario también es una parte activa en los tiroteos, ya que tendremos que abrirnos paso en el escenario, creándonos nuestro camino y pasando entre los escombros que queden tras las explosiones. Además podremos dejar al descubierto a nuestros adversarios, sepultarles con los restos de un edificio... vamos, que el mismísimo Schwarzenegger se sentiría orgulloso si no estuviera apoltronado detrás de su asiento de politicastro en el estado de California.





Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Un destino muy "negro"

Por si a alguien le interesa pertenecemos al escuadrón «Black», el operativo más secreto y mortífero bajo el mando de los EEUU. Nadie sabe que existen, nunca se les ha visto y ninguna autoridad confesará su conocimiento, pero el hecho es que todo aquel en contra de la paz sabe que su fin está cerca al ver aparecer a los "hombres de negro". Entrenado para la destrucción más salvaje y autorizado para usarla sin ningún pudor, el escuadrón dispone de las mejores y más potentes armas y no dudarán en utilizarlas.

camino entre el elevadísimo número de enemigos.

Gran humo para PS2

Lo mejor llega cuando hablamos de la puesta en escena, llevando al límite las posibilidades técnicas de la anterior generación, sobre todo si hablamos de PS2. Sólo por los escenarios totalmente destructibles ya sería para quitarse el sombrero, pero es que además están acompañados por unos efectos de luz sobresalientes, un sistema de partículas extraordinario, un modelado y animaciones dignas de los mejores y unas texturas más que bien definidas. Si hubiera que ponerle un par de "peros" al apartado estos serían el exceso de residuo tras los disparos, que llega a dificultar la visión en ciertas áreas, y el efecto "pegado" de algunos disparos en las paredes.

Un paso atrás

El mayor lastre es la mecánica de juego, tan arcade que echará para atrás a más de uno. Empezando por sus simples controles o las habilidades especiales del protagonista cuando su adrenalina llega a niveles elevados. Al estar basado en el avanza-mata típico del género quizá sea motivo de crítica por los detractores de la acción más directa. Si se comulgas con «Black» tendrás juego para horas, días y meses ya que además de ser un juego respetablemente largo es bastante rejugable en sus diferentes niveles de dificultad. Los desarrolladores han decidido suprimir cualquier modo multijugador para concentrar la atención en un modo historia mucho más intenso y duradero. Una elección que a muchos no acabará de convencer y que reduce la vida útil de este título.

Guía de juego

La mecánica de juego nos hará enfrentarnos a un gran número de enemigos en cualquier escenario, pero el "sello" Criterion lo pondrá la forma que tendremos de acabar con ellos. Aparte de un intento directo (es decir, disparándoles al cuerpo), también podremos intentar aprovecharnos de nuestro entorno para eliminarlos. Y eso podremos hacerlo gracias al buen hacer de los desarrolladores, ya que han logrado representar unos escenarios detallados, complejos y con una gran profundidad de campo al mismo tiempo que se pueden destruir por completo. Es decir, que si unos enemigos están en el porche de una casa, podemos tirarles una granada, dispararles directamente con nuestra arma o hacerlo al estilo Criterion: disparar a los pilares del porche para que el pequeño tejado les caiga encima. Y así con multitud de elementos y escenarios, tanto urbanos como naturales. Lo bueno de este método de juego es que estaremos continuamente metidos en objetivos directos, con recompensas instantáneas (eliminar a más de un enemigo a la vez, a larga distancia, destruir un elemento concreto del escenario,...) todo ello nos dará extras por conseguir de una larga lista, la que nos recompensará con más armas, zonas secretas y cosas por el estilo.

PS2/XBOX

TOCA RACE DRIVER 3

Rejugabilidad, simulación, daños reales, 35 modalidades de competición y seis destinos para escoger en la saga de conducción que se ha ganado el respeto de todos los jugadores.

Ya estamos acostumbrados a que Codemasters vaya sacando un «ToCa Race Driver» casi anual y, cada año, no hacen sino superarse. Con este «ToCa Race Driver 3» creemos que ya se ha tocado techo en lo que a calidad gráfica se refiere, por lo menos en PS2. Es este uno de los detalles que más se han cuidado en la elaboración de un título que si derrocha algo es trabajo de programación. Que por qué decimos esto… nada más hace falta ver cómo se comportan los adversarios en carrera a medida que vamos evolucionando para darnos cuenta de que estamos ante un excepcional trabajo con la inteligencia artificial. Codemasters ha puesto un gran énfasis en que las carreras sean realistas. Que el jugador vea que todo lo que ocurre en la partida es posible y que ganar una carrera no sea nada más que ponerse el primero y acelerar. Los otros coches también corren… y mucho. Pero además no sólo la inteligencia artificial habla del trabajo de programación, también lo hace un fantástico sistema de daños que nos ofrece recalentamiento de motores, desgaste de ruedas, pérdidas de partes de la carrocería después de golpes. Algunos de estos datos se nos irán detallando en nuestros leds de información del salpicadero,











Y por si era poco, online

La rejugabilidad del título es tremenda. Además de la Gira Mundial, contamos con la Carrera Profesional y por si fuera poco cada carrera la podemos reiniciar cuantas veces queramos sin penalización. Pero además de eso, el juego cuenta con un modo multijugador que permite hasta 12 jugadores simultáneamente a través de Internet con un resultado bastante satisfactorio y con mucha variedad de pruebas al alcance de los participantes.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□



pero otros detalles simplemente los notaremos. De hecho, si tenemos un buen sistema de altavoces, podremos notar si nos llega un coche por detrás o si el coche arrastra el paragolpes... ¡fantástico!

Tú decides a qué juegas

Uno de los factores que han hecho que «ToCa» se convierta en una serie de conducción respetable es que no se parece en su planteamiento del juego a ningún otro título. En primer lugar se plantea con una temática algo arcade (podemos conducir vehículos muy diversos a lo largo de una carrera profesional), mientras que el sistema de conducción es tremendamente cercano a la simulación. El detalle de arcade es simplemente porque es un poco fantástico lo de tener que decidir en un momento si vamos a conducir camiones de 18 ruedas o karts. Cada una de estas decisiones, si estamos dentro de la Gira Mundial, lo que van a hacer es definir los seis posibles escenarios de evolución para nuestro piloto... o lo que es lo mismo van a labrar nuestro futuro y es que la variedad de las decisiones va a hacer que nos especialicemos en unas u otras modalidades de las 35 disponibles. Sí, has leído bien, 35 variedades de conducción. Esto quiere decir variedades entre tipos de circuitos y vehículos de todos los tipos. Vamos, que la sensación de conducir va a ser plenamente satisfactoria.

El sistema de colisiones está pulido al milímetro y es espectacular.

Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Conducción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.codesmasters.com/tocaracedriver3

Guía de juego



Lo fundamental en «ToCa Race Driver 3» es saber en qué nivel estamos jugando. Para eso juega una partida en el tutorial como iniciación y justo a continuación ponte a configurar todos los parámetros para que el nivel se adapte a tus capacidades. Que no te sea muy fácil, pero tampoco imposible de superar.
La siguiente gran elección es la de las categorías: ¿qué prefieres todo terreno, Fórmula 1, camiones, carreras de turismos en circuitos? Tener esto claro va a permitir que la trayectoria de nuestro piloto se comprometa con un objetivo final sin posibilidad de arrepentimiento y tener que volver atrás.
Es importante que si eliges una configuración de manejo del coche de simulación, mantengas siempre control sobre la velocidad del vehículo y un ojo en el circuito para no pasarte en las frenadas, los coches tienen aquí un peso que no notas en otros juegos más arcade. Tienes que calcular bien las distancias porque cualquier despiste aquí sí cuesta una carrera, ya que los golpes se convierten en desperfectos en el coche que se transforman en averías.
No dudes en arriesgar y utilizar la cualidad del reinicio de carrera para optar a ganar cada una de las pruebas.

Para novatos y profesionales

Acertar con un juego que sea igualmente válido para gente que se acaba de sentar frente a la PS2 y gente que sea una 'machaca' es difícil, pero «ToCa 3» cuenta con un sistema de configuración tan profundo que podemos hacer que el mismo juego resulte fácil o tremendamente competitivo.
Basta con ajustar el grado de simulación en la conducción del vehículo con detalles como la manejabilidad.



PS2

PROJECT ZERO 3

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Take2

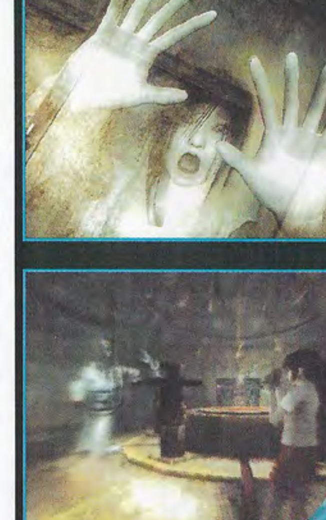
Género
Terror

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.take2games.com

Con el suspense, intriga y dolor de barriga que son menester en un juego de sus espectrales características, Tecmo ha vestido de secretismo y ocultismo esta tercera parte de su saga más terrorífica. Y no era baladí tal misterio, ya que este "tormento" aumenta en decibelios los gritos y pavores de la serie anterior, aunque en esta ocasión la faceta FPS se ve más acentuada. Pero que nadie se piense que la esencia del «Fatal Frame» (que así se llama en territorio japo) se disuelve como sangre por el sumidero, ya que su lado explorador y rompecabezas sigue deparando fantásticos y fantasmales escalofríos, reafirmando que, en cuestión de pasarlo mal, el videojuego ya ha superado al cine. Veamos el argumento: Rei Kurosawa, una joven algo "The grudge", presa de una maldición torturadora y angustiada por la extraña muerte de su novio, se queda con los ojos con chiribitas cuando descubre un misterioso tatuaje en su cuerpo, que se va extendiendo poco a poco para su reconcome. Por suerte, la chica será fotógrafa freelance, por lo que tendrá el gatillo fácil y experto para ir liquidando y retratando a los villanos espectrales de turno. Además, tendremos a viejos conocidos para ayudarnos a ser "ghostbusters", como la "becaria" Miku (heroína de la primera parte) o Yuu, amigo del novio muerto de Rei que supone ser el tío de Mio, uno de los personajes de la segunda entrega (menudo culebrón). Así que todo queda en casa, y nunca mejor dicho. Porque la exploración por la "House of Sleep" es fundamental para resolver el misterio. Un consejo: no empieces por el tejado, porque la miga ectoplasmática está en la azotea. También tendremos otra ayudita, la de el gacetillero Kei, clave para ir juntando las piezas del puzzle. Espectaculares gráficos y FX, "mieditis aguditis" de la buena y un guión espléndido y atmosférico garantizan unas 25 horas de terror psicológico estupendo. Marcapasos abstenerse.





Ectoplasma en acción en el punto de foco de nuestra aguerrida heroína.

Callejones y resquicios

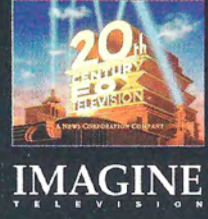
▶ Gran parte de la "molla" del juego viene de la mano del shooter en primera persona (así se compensa que los ángulos de cámara sean mejorables), más inquietante aún si tenemos en cuenta la desubicación que producen los estados de pesadilla en que nos sumiremos. Además, nos beneficiaremos de las cualidades de cada compi: la fortaleza de Kei o la habilidad de Miku durante el ralentí pesadillesco. Que hay que combinar fuerzas considerando lo brutotes que son los enemigos, sobre todo el horripilante jefe final, que puede causar insomnios y noches en vela (torio) de arrea.






CTU




20th Century Fox Television


16+


PlayStation®2
24
THE GAME

24 THE GAME

Viva la confusión de géneros y el frenesí adrenalínico. No apagues la tele porque la mejor temporada de «24» se cuece en tu consola.

Ya lo avanzábamos en el número anterior: Jack Bauer y sus chicos se ponen las pilas consoleras para atar algunos cabos sueltos que dejaron en algún momento de las temporadas segunda y tercera de la excelente serie de Fox (bueno, y Antena 3). Por ejemplo, ¿quién es el verdadero culpable del intento de asesinato del presidente Palmer? ¿Cómo consiguió Kim Bauer un trabajo en la UAT? ¿Cómo Jack Bauer y Chase Edmunds empezaron a trabajar juntos? ¿Quién mató a Laura Palmer (a no, que esa es de otra serie)? Así que, para deshacer tales entuertos, tendremos a cracks con el chute de adrenalina entre los dientes del calibre de Tony Almeida, Chloe o Dressler que tendrán que placar a una célula terrorista antes de que deje suelta a una toxina que ni el bacilo de la griper aviar.
Así, tendremos que ir enfrentarnos a un racimo de misiones desde que ponemos el pie en una extraña embarcación donde los villanos empiezan a notar nuestra presencia. En total, unas cien misiones altamente tecnificadas y con mucho entramado informático y armamentístico. El gato al agua se lo llevarán los retos en tercera persona, desde luego, con las que podremos asumir

Qué grande es la tele

¿Qué sería de una de las series más cool sin que su sosias jugón estuviera a la altura? De ahí que se haya fichado al equipo de actores para tareas de doblaje y al guionista clave de la serie, Duppy Demetrius, para perfilar las tramas y subtramas de «24: The game». Pero lo más fetén es el estilo visual a pantalla partida, paneles múltiples y escenas recortadas. Una idea ya desarrollada en «Fahrenheit» pero que aquí se consagra definitivamente, con esos diversos ángulos que reflejas distintas acciones y puntos de vista del argumento. Por cierto, tendremos la opción de controlar manual o automáticamente la cámara, por si hay peligro de vértigo.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.24-thegame.com



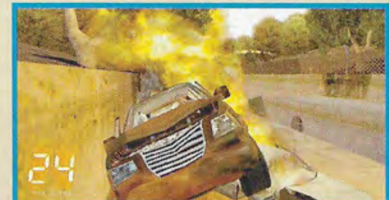


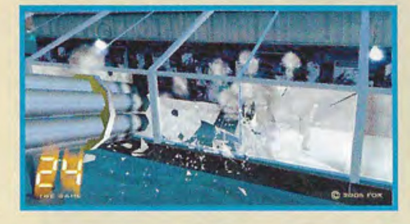














Chiquito pero matón

▶ **Por si fuera poco el despliegue, «24» también se dispone a poner una pica en el mundillo de los móviles con una adaptación primorosa que algunos han bautizado como el primer "total game" de estas características. Como no podía ser menos, la principal característica del título es su variedad de géneros, algo también insólito en juegos para móviles. Aparte, el jugador también gozará de similar libertad de acción, por lo que sus decisiones a lo largo del juego influirán decisivamente en su desarrollo. Todo, con unos gráficos la mar de apañados que hacen de esta franquicia una aventura realmente globalizadora.**

la personalidad tanto de Bauer como de dos colegas más, incluyendo personajes inéditos de la serie. Aunque también podremos dejar nuestra impronta en una serie de misiones de conducción que van desde sigilosos seguimientos hasta persecuciones a alta velocidad. No hay que olvidar que los desarrolladores son el Studio Cambridge, responsable del estimable pero mejorable «The Getaway». En fin, que tendremos de todo un poco, como en botica.

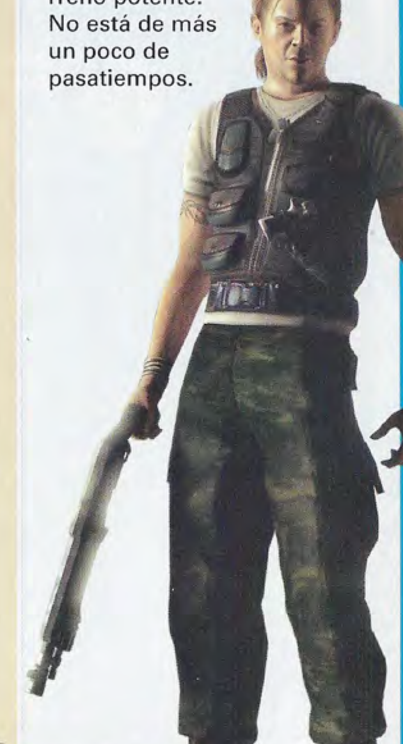
Todo lo del género

Igual que el género, en el que predomina la acción, pero también el puzzle y la estrategia para acometer los variadísimos retos dispobibles, tanto de rastreo, desarticulación, espionaje, seguimiento por satélite, francotiradores, interrogación, pinchamiento telefonico o desactivación de bomba. Por supuesto, tanto ante tanta bulla tendremos a nuestra disposición numerosos gadgets y regalitos como misiles, fusiles de asalto, granadas..., incluyendo información decodificada y exámenes de las imágenes por satélite. En efecto, hay que tener en cuenta la tajada tecnológica del juego, fiel reflejo de la filosofía de la serie. Si a esto le añadimos una excelente banda sonora obra y gracia del compositor Sean Callery y unos efectos sonoros y luminosos que lograrán introducirnos en la intriga suave pero brutalmente, es de justicia poner a «24» como uno de los juegos más gallitos de lo que llevamos de 2006.



Guía de juego

En pocas ocasiones tendrás la sensación de mostrarte solo ante el peligro como en este juego. Y eso que tus colegas te echarán un cable real o virtualmente. Pero realmente serás tú quien lleve la manija de cada operación y misión, siempre con el tic tac taladrándonos la oreja. Al principio la dificultad será la típica de un juego de acción en tercera persona, incluso con la botonadura de rigor. Pero pronto caeremos en la variedad y confusión de géneros, teniendo que anticiparnos a la acción y desarrollar nuestro campo visual periférico. Ciertamente, al avanzar algunas misiones aprenderemos a pensar como si se abrieran diferentes pestañas y pantallas a nuestro alrededor. En este sentido, «24» es uno de los juegos más intuitivos con que nos hemos tropezado, así que elaborar un "sota, caballo y rey" o una mapa de juego no tiene mucho sentido. Mejor probar, improvisar y equivocarte. Por cierto, también tendremos una variedad enorme de minijuegos y pruebecillas puntuales para seguir la acción, tanto a patita como en nuestro todoterreno potente. No está de más un poco de pasatiempos.

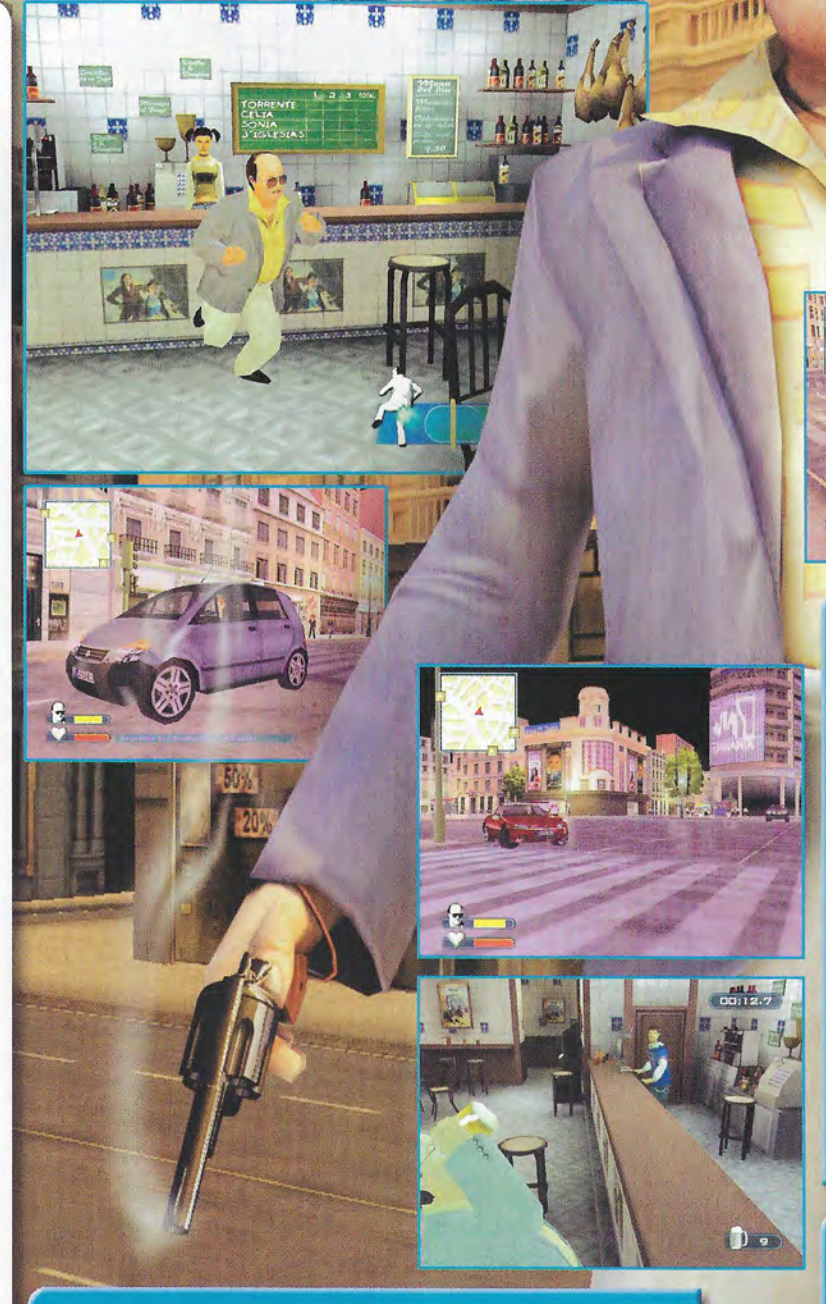


PS2

TORRENTE 3 EL PROTECTOR



¿Quién apatrulla la ciudad como elefante en una cacherrería y dejando su rastro de mancha? Así es amiguetes, lo habéis adivinado, ¡¡Torrente!! el ex poli más machista, racista, mugriento y colchonero de la galaxia que, después de ciertos titubeos a lo Chuiquito, arranca por fin en la PS2 tras haber pillado "cacho" con un juego anterior en PC. Aunque en esta ocasión, la cosa se ha tomado más en serio, a pesar de que el modelado de personajes (no el prota, gracias al motion capture) a veces patine. Pero Virtua Toys ha sabido rebañar perfectamente el espíritu guarri-cañí del "pájaro", sobre todo en los múltiples detalles tebeísticos que pueblan la pantalla. El género elegido es un «GTA» en tercera persona donde recorreremos Madrid de cabo a rabo y pistola en mano para emplearnos a modo de peculiar shooter, aunque los puños también los necesitaremos. El argumento arranca como en la peli, protegiendo a la eurodiputada de marras, pero la cosa pronto se desparrama. Así que, junto a desafíos conocidos por la peli, como infiltrarnos en el discurso de la Ricci o evitar que un avión se empotre contra las KIO, tenemos un 85 % aproximadamente de libertad de acción y creación de misiones, tan "originales" como reventarle el top manta a un pobre negrito, quemar una remesa de bufandas del Madrid y otras lindezas. En total el juego suma cuatro niveles, en los cuales hay que mejorar las características que "adornan" al inefable personaje: sexo, guarradas, detective, fan del atleti, dinero e historia. Ya os podréis imaginar por dónde van los tiros. Y además de mucho armamento cutre y no tanto, dispondremos de vehículos inéditos como una vespa, un perfecto callejero madrileño, doblaje made in Segura y kilos de humor mostrenco que harán las delicias de los fans del casposo personaje.



Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 18 años

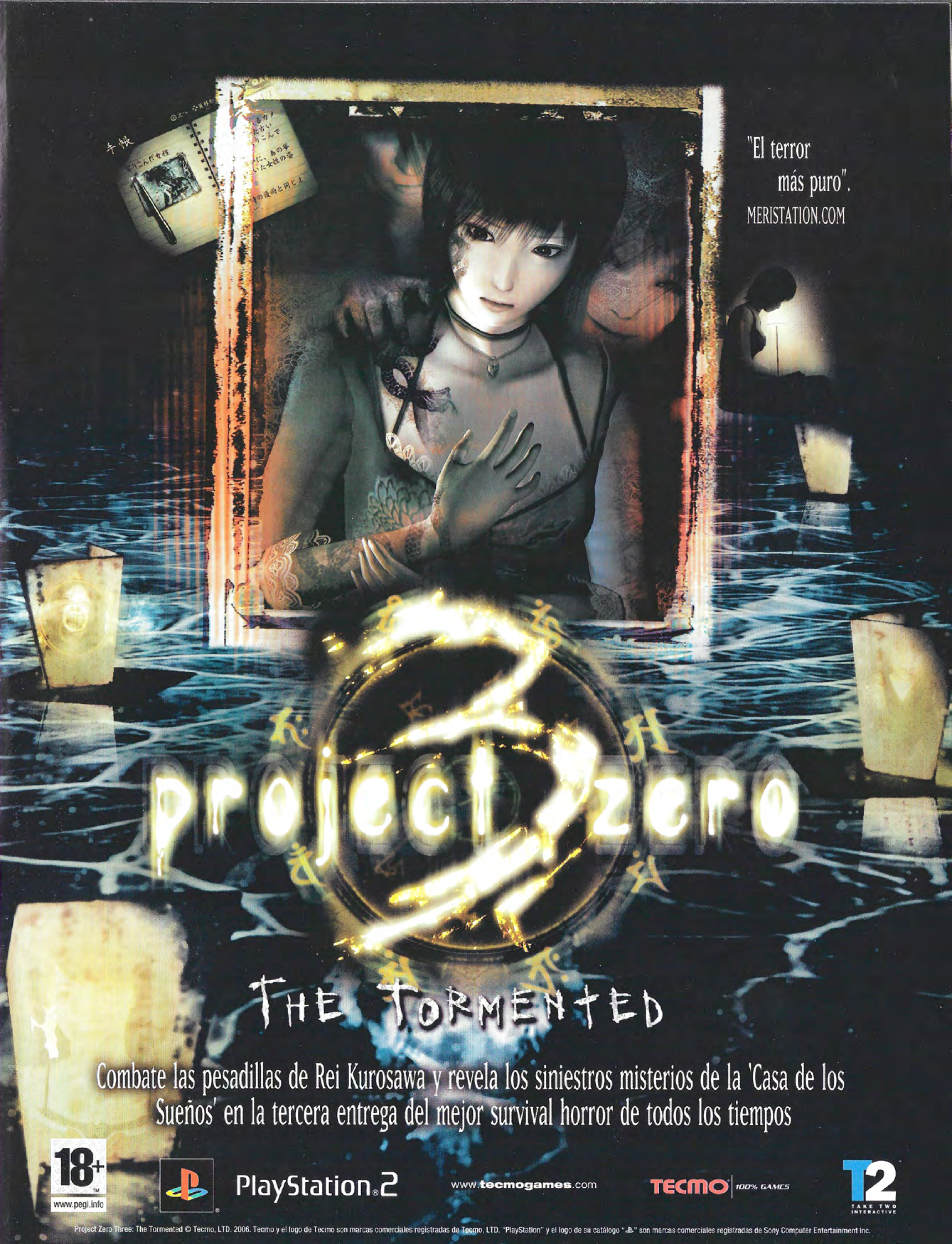
Cibercontacto
www.virginplay.es

Apatrullando la ciudad

Uno de los aspectos más llamativos del juego es la recreación digital de Madrid. La aventura la realizaremos recorriendo las calles de la urbe, para lo cual se ha realizado un minucioso estudio fotográfico de los edificios más emblemáticos como el Palacio de Oriente, la Puerta de Alcalá o las Torres Kío. Moverse con soltura por la ciudad será sencillo gracias a un mapa que reproduce la ciudad, además de indicarnos a través de iconos los lugares (bares, supermercados, domicilios particulares, discotecas... muy detallados) en los que tendremos que cubrir objetivos. Aunque son los bajos fondos típicos en las películas de Torrente donde este juego se muestra en su salsa.

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6


"El terror
más puro".
MERISTATION.COM
project zero 3
THE TORMENTED
Combate las pesadillas de Rei Kurosawa y revela los siniestros misterios de la 'Casa de los Sueños' en la tercera entrega del mejor survival horror de todos los tiempos
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
www.tecmogames.com
TECMO 100% GAMES
T2 TAKE TWO INTERACTIVE
Project Zero Three: The Tormented © Tecmo, LTD. 2006. Tecmo y el logo de Tecmo son marcas comerciales registradas de Tecmo, LTD. "PlayStation" y el logo de su catálogo "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

PS2

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Sorpresa, sorpresa. La saga más ninja y reverencial de Capcom regresa doblemente armada, con cuadrilla de personajes nuevos y más pelea que nunca. En guardia, samurái

¿Quién dijo eso de que nunca digas nunca jamás? ¿Florentino al cuello de su camisa tras dimitir? Desde luego que Capcom no, porque tras finiquitar su serie más japo y viajera, ahora la resucita para, según sus responsables, "acercarla más al gran público" (léase occidental, que no siempre la ha acogido con los brazos abiertos, será por el choque cultural). Y es que el argumento de esta cuarta parte permite seguir independientemente y sin los guiños ni saltos temporales acostumbrados las nuevas hazañas del sucesor de Nobunaga quince años después de su muerte: Hideyoshi Toyotomi. Así, tendremos que darles caña a las fuerzas Genma para aplacar las amenazas que se ciernen sobre el pueblo japonés. Amenazas colosales y peligrosas como esos viejos conocidos soldados-esqueleto con su sombrero rojo, demonios de mayor o menor rango, un diablo tremendamente cachas y, como broche jefazo final, un titán de quince metros al que deberemos derrotar desde lo alto del tejado.

Caras nuevas

Para tales retos tenemos la oportunidad de manejar hasta a cinco personajes diferentes, todos inéditos en la

Ficha Técnica

Compañía
Capcom/EA

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.capcom.com

Territorios comanches y samurais

Diecisiete son los escenarios que nos esperan, empezando por el pesadillesco nivel inicial y concluyendo por ese Kyoto enrarecido por el dominio de un bicharraco "inolvidable". Entre medias nos toparemos con castillos, escenarios naturales, pinacotecas y todo tipo de territorios nuevos y rebañados de la saga en donde tendremos que hacer buen uso del centenar de armas disponibles. Lástima que cada personaje esté limitado a una categoría de armas, pero pese a todo esta característica es una de las fundamentales del juego.



Entre otros personajes podremos manejar a Jubei, una chica de armas tomar con características peculiares.

Nos toparemos con enemigos temibles y en los "Test de valor" habrá que derrotarlos en un tiempo limitado.

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

trama pero con guiños y codazos a otros capítulos de la serie.
Por ejemplo, arrancamos con el espadachín Soki, muy parecido a Samanosuke o Yagyu Jyubei (ojo a la excelente secuencia introductoria, donde nos habla de sus inicios), para luego ir conociendo al resto de la pandilla, donde destacan la ágil Jubei, el español Roberto (el rey del puñetazo a diestro y siniestro, qué vamos a hacer) y el monje Tenkai, representante de la milenaria tajada mágica de la franquicia. Como ya se sabe, también hay cameos de los all-star de «Street Fighter». Así, podremos desbloquear a Guile, Ken, Chun-Li y Cammy en el modo historia, lo cual le dará un sabor curioso al título. Por si fuera poco, existen numerosos ítems y desbloqueos jugosos hacen de la opción extra (llamada "Test of valor", prueba acotada por pocos minutos) una de las más atractivas de este hack'n slash que conserva algunas tendencias clásicas de la franquicia pero que con otras se muestra de lo más renovador. Por ejemplo, con el nuevo sistema jugón, que nos permite la posibilidad de introducir un segundo personaje y darle cuatro instrucciones con las sendas direcciones del pad.
Otro acelerón importante será el de la evolución de nuestro héroe, que disfrutará de puntos de experiencia para llenar las cuatro categorías principales y las hasta diez secundarias y hacernos casi invencibles. Unos gráficos tan buenos como cabía esperar, como detalles como el pueblo en llamas o la animación de los enemigos (por cierto, las escenas cinemáticas son algo abundantes), completan esta llamativa cuarta parte que algunos han calificado como un cruce entre «Los siete samurais» de Kurosawa y una de miedo de Takashi Miike. Razón no les falta. Para bien o para lo otro.

Semejanzas reconciliables

▸ Este último capítulo mantiene estrechos lazos con sus antecesores. Por ejemplo, el sistema de absorción de almas o los controles de los personajes, idénticos a anteriores entregas. O la transformación en Oni, en este caso muy similar a la espectacular de la entrega tercera. O los escenarios renderizados en tiempo real, que afortunadamente sustituyen a las prerenderizaciones de los dos primeros «Onimusha». También la cámara es libre y perfectamente rotable con la palanca derecha, algo primordial cando estemos infestados de malos. En fin que, aunque las diferencias sean obvias y enormes, el viejo sabor de la saga permanece.

Guía de juego

Para triunfar en esta cuarta entrega, lo mejor es no andarse con mojigaterías puristas y aceptar el espíritu algo «machacabotones» en que ha devenido la saga. Eso sí, muy entretenido. Una vez concienzados, nos hacemos con el manejo y los mandos, muy similares a anteriores «Onimusha». A saber: con el círculo soltaremos una coz al enemigo que apuntemos y fijemos con R1, con cuadrado tendremos el ataque normal y con triángulo, el cooperativo. En cuanto a la transformación en Oni, sigue igual que en la tercera parte, pulsando L3 y R3. Una novedad es L2 (L1 sigue poniéndonos en guardia), que permite cambiar de estilos para amoldarnos a la característica de cada combate. Otra innovación son las órdenes que tendremos que dar a nuestro compañero de fatigas gracias a la cruceta digital. Hablando de incorporaciones jugosas, no está de más aprovecharse del sistema de desafío por tiempos que nos recompensa según el número de enemigos que liquidemos en un intervalo concreto. Y si se nos hace algo ardua la tarea, recordemos que el número de desbloqueos y "ampliaciones" disponibles es fetén y sucesivo: completando el modo normal accedemos al duro, completando ésta al modo Oni y luego al Ultimate Oni. Y si completamos los test de valor accedemos al set de vestuario "secreto".


16+
www.pegi.info
BLACK
BLACK™ TE ADENTRA EN EL MUNDO DE LOS COMANDOS SECRETOS: FUERA DEL EJÉRCITO, FUERA DE LA LEY, MÁS ALLÁ DE LAS CONSECUENCIAS. TU MISIÓN: DETENER A AQUELLOS QUE NADIE MÁS HA PODIDO PARAR. NO DEJES QUE NADA SE INTERPONGA EN TU CAMINO.



PS2

ZATHURA UNA AVENTURA ESPACIAL



Ancho es el espacio sideral, vive Dios. Tanto que hay hueco para familias enteras perdidas por sus agujeros de gusano , al menos, un par de hermanos aburridos soberanamente y que matan el tiempo con un extraño juego de mesa galáctico llamado «Zathura, en el que dentro del mismo se meterán literalmente. Esa es la premisa de una fetén historia escrita por Chris Van Allsburg, creador de relatos tan conocidos y "adaptables" como «Jumanji» o «Polar Express». Ahora se estrena la peli ad hoc y, cómo no, el videojuego viene de la manita. Mucha aventura es lo que les espera a los hermanos Walter: lluvias de meteoritos, robots que le sacan una cabeza a Shaquille, lagartijas carnívoras llamadas Zorgons y demás batallitas hasta llegar a un oscuro planeta llamado Zathura. Todo con un entramado puramente de acción-aventura en tercera persona con muchos toques plataformeros y escenillas combatientes. Como mandan los cánones del género, lo más vistoso del juego son sus 15 niveles exploratorios en los que encontraremos sobre el tapete el amplísimo universo de «Zathura»: escenarios industriales y mecánicos en plan «Steamboy», escenarios de lava o con la antigravitación rampante donde tendremos que esquivar meteoritos casi a raquetazos... Y todo con un aire retro a lo «Tron» muy saludable. Pero nada de marear la perdiz, porque hasta 36 enemigos aliens estarán esperándonos con el láser o algo peor debajo de la manga. La mecánica de juego y los controles son de lo más sencillos, y tampoco la dificultad es muy elevada ni los jefes finales temibles. Entonces, ¿qué tenemos entre manos? Pues un juego-licencia sin demasiadas pretensiones de marcar un hito en la historia de los videojuegos, pero que consigue enganchar con una divertida aventura apta para toda la familia

Ficha Técnica

Compañía
Take2

Género
Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.zathuragame.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Tridente alternante

▶ Uno de los aspectos destacados de «Zathura» es la posibilidad de jugar con tres de sus personajes principales. Aunque sin posibilidad de elección, sino pasando automáticamente de uno a otro, para facilitar la labor. Así, empezaremos con Danny, más ágil que fuerte, veloz y un hacha recolectando ítems, que guardará junto a sus utilísimas e infinitas rocas lunares. Luego alternaremos con Walter, más forzudo y con mucha maña para manejar material radioactivo y peliagudo. Por último, también tenemos en el equipo a un dicharachero robot que posee dos ataques melé y una cantidad de armas entre las tuercas (bombas y misiles varidos), aparte de saltar como un canguro. Lástima que no podamos jugar siempre con el hojalata de marras...


12+
www.pegi.info
El amor mueve montañas.
Los creadores de ICO™ te enfrentan ahora a la mayor aventura de tu vida.
En una tierra muy lejana, con la única compañía de tu caballo y una espada y un arco como armas, deberás vencer a criaturas monstruosas del tamaño de montañas. Fracasa y tus sueños y esperanzas se perderán para siempre.
¿Eres lo suficientemente valiente como para aceptar el reto?
www.shadowofthecolossus.com
PlayStation.2
Shadow of the Colossus
12+

PS2

FORD STREET RACING

En alguna ocasión anterior hemos tenido algunos vestigios de lo que aquí se plasma a todas luces: conducción por equipos. «Ford Street Racing» es un juego de conducción por equipos formados por tres coches que compiten contra otro equipo en un circuito urbano, para más señas, un circuito creado en la ciudad californiana de Los Ángeles. Aunque a priori parezca algo extraño, la verdad es que una vez metidos en faena resulta bastante sencillo de manejar. Por una parte tienes la posibilidad de cambiar de coche entre los tres a tu alcance que forman el equipo. Por otra parte, podremos ordenar a los otros coches que realicen ciertas acciones basándose en nuestros comandos. De esta manera lo que se quiere alcanzar es realizar una competición de conducción en la que también tome parte la estrategia, la colocación, la valoración por parte del jugador de si interesa más atacar con potencia, con velocidad o a través de acciones combinadas como los bloqueos, adelantamientos conjuntos, etcétera.

Por supuesto, todos los coches disponibles del juego son Ford. De hecho tendremos a nuestro alcance hasta 18 modelos diferentes que nos traen algunos clásicos como el Capri RS 2600 de 1970 o el último modelo de la factoría americana, el Shelby GT500 con fecha de salida fijada para el próximo 2007.



Todos los circuitos están localizados en el asfalto de Los Ángeles, hasta 24 trazados diferentes en los que veremos correr a nuestros coches. Un detalle para los que se fijan en las cosas pequeñas, efectivamente, el juego cuenta son un simple sistema de daños que aporta valor al juego, si bien no es demasiado potente como para afectar a la jugabilidad.

UP&DOWN

- ▲ Incorpora positivamente la novedad de la conducción por equipos y con estrategia que ya hemos visto fracasar antes.
- ▼ Una mayor variedad de entornos en los circuitos hubiese aportado mayor diversidad y no sería un juego tan plano.

Compañía: Virgin | Género: Conducción | Lanzamiento: Febrero | + 3 años

THE SWORD OF ETHERIA

En un género en el que la gente de Konami es experta, «Sword of Etheria», también conocido como «Oz», se convierte en una opción más y, eso sí, la que más uso hace del juego en equipo. Los creadores de «Sword of Etheria» son los mismos que los de «Suikoden» o «Castelvania», entre otros, y eso se nota en todo momento en un juego en el que la acción es el principal protagonista y pronto te darás cuenta ya que el uso del botón del cuadrado será más que rutinario. A base de machacarlo conseguirás derrotar a las extrañas criaturas que quieren hacerte la vida imposible. Dioses, humanos y katenas (una especie de criaturas espirituales) comparten el suelo de un mundo en el que el enfrentamiento es total. Representamos al hermano de Dorothy, sí la misma del cuento de "El Mago de Oz", que es en esta ocasión raptada y eso provocará que salgamos a batallar con las criaturas monstruosas que plagan el suelo de este extraño mundo. Lo bueno es que no vamos solos, sino que tendremos acompañamiento en todo momento y será cuando avancemos un poco en el juego y seamos capaces de poder controlar a los compañeros, cuando le saquemos el máximo partido al título. Porque «Sword of Etheria» puede jugarse a golpe de espadazo, pero resulta frustrante si no utilizamos el potencial de los otros luchadores que vienen con nosotros.

El toque de RPG que ha sido añadido entre misión y misión con la posibilidad de utilizar los puntos que ganamos para ir adquiriendo artículos que mejoren las capacidades de los compañeros, hacen que «Sword of Etheria» esté en el punto de mira de muchos jugadores que ya disfrutaron con «Castlevania» y que aquí no encuentran una continuación, pero si un dulce complemento.



UP&DOWN

- ▲ La interacción entre los distintos personas y las posibilidad de crear poderosos ataques conjuntos.
- ▼ En ocasiones, si no sabemos progresar nos veremos presionando continuamente cuadrado y triángulo sin dar profundidad al juego.



Compañía: Konami | Género: Acción | Lanzamiento: Febrero | + 12 años



Lemmings

Ah, esos malditos roedores suicidas, qué tardes gloriosas y jurásicas nos proporcionaron. De entre todos los juegos del género "mecanismo del chupete", quizá «Lemmings» fuera el más hiperactivo (brotó en todo tipo de consolillas y plataformas de 8 y 16 bits desde que salió a la luz hace tres lustros) y más superventas. Por eso la portátil de Sony no se podía quedar sin su porción de clásico, máxime cuando el «Lemmings 3D» significó toda una ofensa a la saga de Psygnosis. Ahora, esta traslación a la PSP supera con nota el espíritu primitivo del hit, con esas hordas de bichitos roedores que deberemos guiar hasta la salida antes de que se espachurren estúpidamente y esas ocho habilidades que tenían los animalitos, desde escalar paredes a lanzarse desde las alturas con un paraguas o explotar cada cinco segundos. Así, tendremos dos posibilidades o modos de juego: el remake del original, con 120 mapas divididos en cuatro niveles (fun, tricky, taxing y mayhem); o bien un modo especial con cuarenta nuevos mapas diseñados para la PSP. Quizá una de las novedades más celebradas y agradecidas sea la inclusión de un editor de niveles sencillito pero muy entretenido, ya que nos permite colocar la trayectoria, las habilidades o hasta el tiempo límite. De postre, Sony pretende habilitar un servicio online, similar al de «Go!Sudoku» para descargar más niveles y hacer casi infinito el juegazo. También se aprecia la evolución gráfica, ya que aparecerán más elementos interactivos para hacernos más difícil nuestra misión, aparte de colores más vivos y «molones» y hasta animaciones. En fin, uno de los mejores highlights en 2D (con fondos en 3D, eso sí) que se han visto en la portátil. Quizá un poco de ralentización en el scroll horizontal, aunque el formato panorámico le sienta fetén, sea el único punto negro de una vitamina nutritiva para una de las series más adictivas de la historia. Lemming power!

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataformas

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.yourpsp.com/lemmings

A esta horda de bichitos perforadores no hay quien la pare.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Controlando al bicho

Uno de los méritos del juego es la adaptación del peliagudo control original. Así, las teclas de dirección digitales hacen las veces del ratón del ordenador, mientras el stick analógico funciona como cámara. La X es el botón de acción, y para elegir las habilidades en la barra inferior pulsaremos L y R. Además, hay un zoom con la tecla O, ideal para mostrar una panorámica general. Y con el cuadrado se activa el modo speed, para aligerar el tramo final de Lemmings colocaditos y en procesión hacia el portal.


3+
www.pegi.info
Lemmings™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Team 17 Software Limited. Lemmings is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
www.yourpsp.com/lemmings
PSP
Lemmings
¿A CUÁNTOS PODRÁS CONTROLAR?
Conviértete en el cerebro que maneja a centenares
de pequeños lemmings inconscientes. Pero ¡cuidado!,
si te distraes, pueden acabar despeñándose.

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

Estaría "bueno" si PSP se quedase sin albergar el cofre de viejas glorias de Namco. Y eso que la portátil de Sony ya había catado alguna recopilación jurásica, pero nada comparado a esta propuesta. Hasta 16 dulces clásicos de la casa podremos resucitar, algunos tan inconmensurables que su mera enumeración puede hacer derramar lágrimas retro nostálgicas. Maravillas de ayer y de hoy como «Xevious», «Bosconian», «Rolling Thunder», «Dragon Buster», «King & Ballon», «Galaga», «Galaxian», «Pac-Man», «Dig-Dug»... Muchos de ellos, once en concreto, con versiones exclusivas para la consola, que no es lo mismo que el cuarteto de «tuneados» de lujo de los que hablaremos aquí al ladito. Tras un menú muy "tragaperras", accederemos a la zarzuela de juegos y de buenas ideas renovadoras de la casa. Sin ir más lejos, la posibilidad de jugar con la pantalla vertical en cinco de los títulos («Pac-Man», «Ms. Pac-Man», «Galaga», «Galaxian» y «Dig-Dug») para aprovechar mejor la amplitud de campo de la PSP. Y si esta ventaja nos parece fetén, qué decir del jugoso aprovechamiento de los modos multijugador versus y Co-op, que permiten echar batallas poderosas hasta con cuatro usuarios, o bien duelos fratricidas uno contra uno. También los gráficos originales están perfectamente tratados y, en el caso de las nuevas versiones de clásicos como «Pac-Man» o «New rally», se aprecia un estimable esfuerzo para la creación de escenarios 3D luminosos y burbujeantes. En fin, un majete festín de esos maravillosos juegazos que alegraron la infancia y la mocedad de esos jugones treintañeros tan entregados y entusiastas. Ave, Namco.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

- **Compañía:** Namco/Sony
- **Género:** Varios
- **Lanzamiento:** Febrero
- **Dirigido a ...:** + 12 años
- **Cibercontacto:** www.es.playstation.com

¿Qué hay de nuevo viejo?

En «Namco Museum» fundamentalemnte han tenido a bien restaurar cuatro clásicos de lujo. Por ejemplo, «Pac-Man» muestra unos gráficos 3D y unos laberintos mucho más endiablados, además de un jefe final en cada nivel; en el aniquila-marcianos «Galaga» el cambio viene del lado del modo multijugador, aunque las naves enemigas están bastante mejor equipadas que hace lustros; por su parte, el «Rally-X» ahora salta que es un primor, tiene más armas en la guantera y su modo bijugador es una gozada. Por último, el aplastante «Big-Dug» muestra una paleta de colores que da gusto verla, así como más jugabilidad y movilidad plataformera.



BREATH OF FIRE III
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
¡¡¡PREPÁRATE!!!
CAPCOM
INVADE TU PSP
MEGA MAN MAVERICK HUNTER X
MEGA MAN POWERED UP
PlayStation Portable
CAPCOM
capcom-europe.com
BREATH OF FIRE™ III ©CAPCOM CO., LTD. 1997, 2005 ALL RIGHTS RESERVED. MEGA MAN™ MAVERICK HUNTER™ X, MEGA MAN™ POWERED UP™ ©CAPCOM CO., LTD. 1993, 2005 ALL RIGHTS RESERVED. STREET FIGHTER™_3 MAX ©CAPCOM U.S.A., INC. 1998, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation" and "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

GAME CUBE

VIEWTIFUL JOE

RED HOT RUMBLE

Prepárate para la fiesta, porque hoy toca jueguecito multijugador para cuatro a todo plan en GameCube, y con los personajes del universo Viewtiful Joe como protagonistas, nada menos. ¡La que se va a armar!

El argumento de este dislate resulta tan disparatado como era de esperar: resulta que el Capitán Blue está rodando una película y, naturalmente, todos quieren participar de la gran superproducción. ¿Quién será el protagonista? ¡Pues habrá que decidirlo con una emocionante competición de artes marciales, todos contra todos! Así que ya ves, se trata de un juego de lucha que cuenta con la estética única de Viewtiful Joe, incluyendo los gráficos cel-shaded y la peculiar interpretación cómica del estilo superheroico que tanto gusta a los fans. Las animaciones son excelentes, y teniendo en cuenta la cantidad de acción que se desata en la pantalla, resulta toda una proeza técnica que todo se mueva de forma tan fluida.

Comienzan a volar las tortas

En cuanto a la mecánica de juego, para que te hagas una idea rápida, es como «Super Smash Bros. Melee», pero en esteroides. La acción es frenética, superrápida y, ¿para qué engañarnos?, bastante confusa. El objetivo es reunir más monedas que tus competidores, y para ello te desplazas por la pantalla a velocidad de vértigo combatiendo a los malos, cum-

A la caza de la moneda

Hay muchos modos de conseguir monedas y alzarse con la victoria, y curiosamente, puedes evitar los combates y limitarte a recoger todas las monedas que veas aparecer lo más rápido que puedas. Sin embargo, ciertas escenas establecen condiciones especiales de combate para ganar, así que escurrir el bulto no siempre es una estrategia ganadora.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6















pliendo objetivos y zurrándoles a los demás jugadores para robarles sus monedas. Hay un total de 16 personajes jugables (aunque la mayoría tienen que desbloquearse), cada uno con sus habilidades especiales específicas. Luego están los poderes cinematográficos, que son la marca personal de la serie Viewtiful Joe. La cámara lenta ralentiza a todos los oponentes y te hace más poderoso; la supervelocidad te envuelve en llamas y te permite realizar potentes embestidas; con el zoom te conviertes en un gigante devastador; con los efectos de sonido, éstos cobran forma sólida y se convierten en ataques contra los adversarios. Estos poderes se desatan recogiendo orbes especiales, y añaden todavía más caos y confusión a los combates. Por si fuera poco, en mitad de las batallas surgen minijuegos en los que hay que girar los sticks frenéticamente, machacar botones o pulsarlos en el momento justo, y ganar proporciona monedas adicionales que pueden darle la vuelta a la partida.

Caos de primera clase

Para los que todavía no se hayan enterado, «Viewtiful Joe Red Hot Rumble» no es un juego apto para cardíacos. Con cuatro personajes a la vez desatando el caos, resulta bastante complicado enterarse de lo que está pasando, y eso rara vez es un buen síntoma en un juego de lucha. Pese a todo, la acción resulta indudablemente divertida una vez te acostumbras a su alocado ritmo, así que los fans de los títulos multijugador tienen aquí una buena razón para desempolvar los mandos extra y montar una sesión de juego antológica con los amigos.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción / Lucha

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom.com/v-joe/

El universo Viewtiful

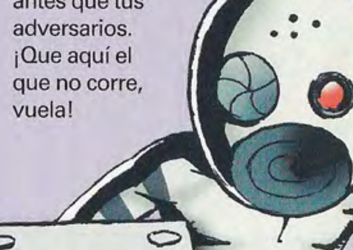
En este juego se dan cita todos los personajes de los títulos anteriores de la serie, incluyendo naturalmente a Sylvia y al Capitán Blue, e incluso verás a viejos enemigos uniéndose a la gresca. Hay notables diferencias de unos a otros, y algunos están en obvia desventaja contra los personajes más rápidos y de mayor alcance. Si quieres una batalla equilibrada, tendrás que elegir con cuidado a los participantes, ¡o puede que pierdas antes de empezar!

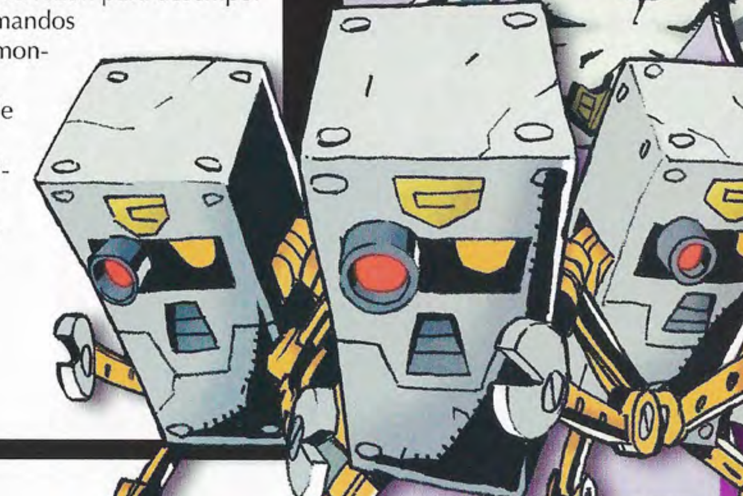
Guía de juego

El hecho de que los personajes del juego estén tan desequilibrados en términos de poder puede ser aprovechado en tu beneficio. Cuando vayas a jugar con otros tres amigos, asegúrate de que los jugadores menos experimentados sean los que elijan a los mejores personajes (como el Director Blue, o el joven Capitán Blue). Los personajes más difíciles de manejar, como Charles III, es mejor que se reserven para los jugadores más veteranos.

En cuanto a la estrategia básica, pues no hay mucho que decir. ¡Tienes que conseguir monedas! Lo que te dará una ventaja clara en las partidas es conocer bien los movimientos de tu personaje. Eso de machacar botones funciona durante un rato, pero si sabes lo que hace cada combinación de los botones y el + Panel de Control, podrás sacar el máximo partido a tus ataques y usarlos en el momento justo.

Otro factor fundamental a tener en cuenta son los orbes de efectos especiales. Vamos a decirlo sin contemplaciones: sus efectos son tan abusivos y otorgan una ventaja tan grande, que deberías lanzarte a por ellos tan pronto como aparezcan en pantalla, ¡prioridad número uno! Considera la destrucción que se desata a continuación como una recompensa justa por haber conseguido el orbe antes que tus adversarios. ¡Que aquí el que no corre, vuela!





NDS

Viewtiful Joe

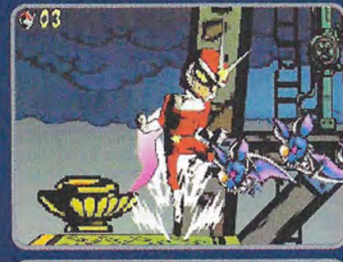
Menuda marcha tiene Viewtiful Joe! No contento con marcarse un nuevo título en GameCube, se lanza a la conquista de NDS con otro juego de acción a raudales. Si has jugado a títulos anteriores de la serie, tendrás una idea bastante clara de en qué consiste esto. En su lucha por la justicia, nuestro héroe favorito les zumba a los malos a base de patadas, puñetazos y rápidas esquivas que los confunden. También cuenta con el poder de ralentizar el tiempo para aumentar el poder de sus ataques e interceptar proyectiles o evitarlos al más puro estilo Matrix.

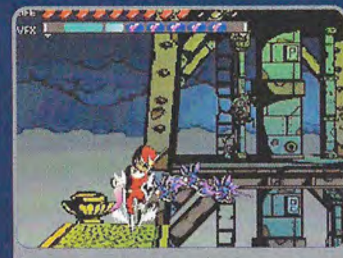
Pero claro, esto es NDS y la cosa no podía quedarse ahí. Gracias a la magia de las pantallas táctil y doble, ahora dispones de nuevos modos de interactuar con los enemigos y los escenarios. Por ejemplo, puedes deslizar el lápiz por la pantalla para sacudirla y desatar una lluvia de escombros sobre los adversarios, o provocar que algún objeto inestable se caiga, abriéndote paso. También puedes dividir horizontalmente la pantalla para reorganizar la disposición de los objetos, cambiar entre las dos pantallas (y activar interruptores inalcanzables, por ejemplo) o incluso derrotar a enemigos especiales al tocarlos.

Todo esto se suma para ofrecer una experiencia muy divertida que combina tanto los controles tradicionales como de pantalla táctil para avanzar, si bien estos últimos requieren algo de práctica hasta que los dominas. ¡Tienes que ser preciso para activar el poder correcto en cada situación! El juego es algo corto con solo seis fases, pero te lo pasas tan bien recorriéndolas, que resulta difícil no recomendarlo.



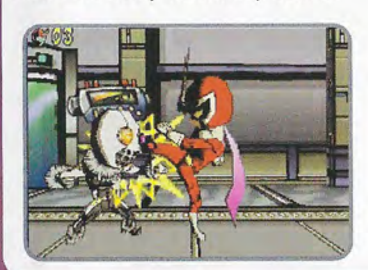












Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom.com/v-joe

La hermanita del héroe

▸El argumento del juego nos depara una agradable sorpresa: ¡resulta que Joe tiene una hermana llamada Jasmine! Es una aspirante a actriz que no tolera que los malos roben la película del Capitán Blue. Aunque el protagonista absoluto sigue siendo Joe, hay una pequeña secuencia en la que manejas a Jasmine, que tiene su momento de gloria en la lucha por la justicia.

Abre tu mente!



Touch! Generations

PARA NINTENDO DS

A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplía las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

Brain Training del Dr. Kawashima - ¿Cuántos años tiene tu cerebro?
Disponible a partir del segundo trimestre de 2006*



¿Recuerdas qué cenaste antes de ayer? Si no lo recuerdas, puede que tu cerebro se esté convirtiendo en un viejo prematuro. Pruébate, puede que no tengas edad para jugar.

Tetris DS
Disponible a partir del 21 de Abril*



Vuelve el Tetris. La pieza que buscabas para aprovechar al máximo la capacidad de tu Nintendo DS. Una forma innovadora de juego que no te esperas, con un modo Wi-Fi para jugar on line con gente de otros países. Si lo piensas seguro que te encaja.

Trauma Center: Under the knife
Disponible a partir del 28 de Abril*



Eres el cerebro de la operación. Métete en la piel de un cirujano y en la de tus pacientes, operando a través de la pantalla táctil de la Nintendo DS.

Electroplankton
Fecha de lanzamiento aún sin confirmar.*



Relaja tu mente a tu ritmo y crea tu propia música al más puro estilo Chill Out. Ahora, hay un nuevo DJ que suena en tu cabeza.

Gran Academia Mental
Fecha de lanzamiento aún sin confirmar *



Con un solo cartucho, a través de diferentes retos, te vas a poder ver las caras con otros cerebros. ¡Piénsatelo!

Nintendogs
Ya disponible



Tu mascota virtual reconoce tu voz, la puedes acariciar, y aprende día a día los trucos que le enseñes. Por fin una ficción que ya es una realidad.

* Tanto las fechas de lanzamiento como los nombres de los juegos y las cajas no son definitivos.

NINTENDO DS

NDS

FROGGER HELMET CHAOS

Queda abierto el chiringuito retro para recibir a una de las glorias jurásicas más incombustible que se recuerdan. Porque, a lo tonto, la ranita que atraviesa troncos hasta llegar al otro lado de la carretera lleva 25 años moviendo el anca. ¿Quién no ha jugado alguna vez a este adictivo pasatiempo injustamente maltratado por los puristas por su simpleza? Pues, para que no se diga, Konami lanza una nueva edición perfectamente dirigida para las consolas portátiles, territorio natural para que la ranita salte a gusto. Así que hete aquí a Frogger liberando a sus compañeros de un grupo de cocodrilos capitaneado por el doctor Wani, inventor de unos cascos que pueden convertir en esclavo al más farruco. Con una cámara cenital a piñón fijo, deberemos recorrer 30 escenarios disponibles, con varias fases e inspiraciones (paisajes helados, campo, castillos, bosques... aunque las estrellas son los troncos, claro). El control de nuestro héroe será igual de sencillito, con la cruceta a todo trapo, pudiendo realizar acciones como saltar, empujar objetos o usar nuestra lengua para agarrarnos y girar 90º. Esto conviene practicarlo para no acabar hecho picadillo ante el tráfico rodante. También hay que decir que al final de varias fases tendremos que enfrentarnos a un jefe al que zumbar pillándole el truco y el patrón de conducta. Eso sí, cuidadín con la rana con un chirimbolo en la azotea, que tiene "pupita". Unos gráficos pintureros y con imágenes estáticas para animar el cotarro, varios minijuegos (entre ellos el arcade histórico) y atractiva opción Wi-Fi reavivan un clásico aún con mucha marcha y con ganas de croar para rato.

UP&DOWN

▲ Tan adictivo y entretenido como siempre. Simpáticos minijuegos desbloqueables.

▼ Enemigos previsibles y rutas no muy complicadas.

Compañía: Konami | Género: Aventura | Lanzamiento: Febrero | +3 años

BOB ESPONJA Y AMIGOS ¡UNIDOS!

Sí señor, la unión hace la fuerza, y no digamos en el fondo del mar, matarile.
Así que nuestro perispuesto y modosito SpongeBob imita a Pavarotti y se reúne con sus coleguitas nickelodeonianos para darle caña a los malotes de turno. A decir verdad, no es la primera vez que nuestro esponjoso amigo invita a merendar a Timmy Turner, Jimmy Neutron y Danny Phantom, entre otros, ya que títulos como «Bob Esponja y sus Amigos: La Cámara Loca» para GBA, más alguno para PS2 que no ha llegado a nuestras fronteras también hicieron bueno el dicho de que todos para uno y uno para todos. Eso, sin contar las sinergias, claro. Sea como fuere, el enemigo sigue siendo el mismo: el profesor Calamitous, que también ha formado su troupe maléfica, "El Sindicato del Mal", con Plankton, Vlad y Crocker al frente, que planean dejar Nicktoons como una ensalada de acelgas sin rehogar. Como suele syuceder en la serie, el simpático y acuático look del mundillo esponja es lo primero que entra por los ojos. Escenarios tan coloristas como Retroville, Amity Park, Dimmsdale o el fenomenal atolón Bikini, más movidito que un centro comercial el sábado por la tarde, son los territorios donde sacaremos a relucir nuestras mejores armas (convenientemente renovadas gracias al laboratorio de Neutrón) y resolver sencillos puzzles plataformeros. Aparte, ojo al fetén modo cooperativo para cuatro jugadores con más de 15 niveles para explorar y más 16 objetos que escoger. Algo pasa con Bob, mira a ver.

UP&DOWN

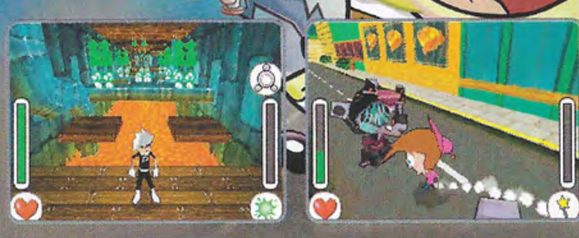
▲ El curiosete all-star de glorias de Nickel Odeon. Escenarios brillantes y armas variadas.

▼ Sencillito y lineal. Algunos niveles permiten menos exploración y buceo que los deseables.









Compañía: THQ | Género: Plataformas | Lanzamiento: Febrero | + 3 años

TEST TEST TE

¡LA EVOLUCIÓN DEFINITIVA ESTÁ EN EL AIRE!



XBOX 360

RIDGE RACER 6

Bienvenidos a la feria del derrape y el "pica-rueda" que deja huella bien profunda. Porque, tras una temporadita en boxes más larga de lo esperado, por fin enfila la recta de lujo la sexta parte de una de las sagas que suelen marcar franquicias consoleras. Tras una intro elegantona y con cierta "vieja amiga" de la saga, pasamos rápidamente al menú de opciones, con diseño colmenero y funcional. Lo mejor es echar una carrerita rápida para ir conociendo al dedillo los circuitos disponibles y familiarizarnos con esos derrapes eternos que ahora más que nunca son el santo y seña del juego. Aunque lo mejor es atreverse con el modo principal, un "explorador de mundos" que muestra los principales circuitos (30) en plan racimo, para que selecciones nuestra propia ruta con un máximo de siete pistas. Si le sumamos los cuatro niveles de dificultad, tendremos la bonita cifra de 111 carreras a disputar. Y menudas carreras. Primero, unas cuantas normalitas cargando nitros gracias a los derrapajes de marras, pero luego la cosa se complica con solo tres tanques de "speed" y finalmente ninguno. Y qué decir cuando acabamos el mega-reto y nos enfrascamos en las rutas secretas y los nivelazos para expertos o maestros. Si las pistas son de sombrerazo, mejor no hablar de los bólidos, con una variedad de elección tremenda y con más de 60 modelos (entre los de serie 1, 2, 3, 4 y especial) a nuestra disposición. Fantásticos, cómo no. Lástima que los escenarios y hasta la banda sonora no estén a la misma altura. Eso sí, el gran número de logros ocultos (36), las rutas secretas y algún detalle cuco como la inclusión de un microjuego de «Pac Man» en medio del fregado. En fin, un sexto nada malo para zumbar a tope con la sexta a piñón fijo.







Ficha Técnica

Compañía
Namco/EA

Género
Conducción

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.namco.com

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

Coches enredados

▸ Sin duda, el principal atractivo de esta entrega, casi su última razón de ser, es su fenomenal modo en red. Así, tendremos dos modos espléndidos colgados en Xbox Live: por un lado la "contrarreloj mundial", que nos permite elegir coche y circuito para marcar el mejor tiempo y entrar en una clasificación planetaria para ir escalando peldaños. En la otra esquina tenemos la "batalla en línea", donde podremos enfrentarnos cara a cara con "pilotos" de uno a otro confín del globo. El resultado es completamente vibrante, ya que el nivel e dificultad es durillo y, encima, tendremos que esquivar los engorrosos coches abandonados cada vuelta y vuelta. Un obstáculo más. Ojo, que el australiano tiene el derrape canguril...



MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
"...uno de los títulos más prometedores para este año."
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION 2, Agosto 2005
"Cuando creías que lo habías visto todo, aparece la mítica ATARI y nos ofrece el juego definitivo para los amantes del graffiti."
HIP FLOW, Agosto 2005
"Aparte de un juego fascinante, "Getting Up" es una crónica de la expresión, creatividad y pasión."
HIP HOP NATION, Agosto 2005
STILL FREE
Doblado al castellano por Tony Aguilar y Jotamayúscula
PlayStation 2
TODA REVOLUCIÓN EMPIEZA CON UN MENSAJE
www.atari.com/gettingup
GETTING UP© 2005. ATARI 2005 COPYRIGHT© MARC EKCO LTD. GETTING UP© 2005. ATARI 2005 COPYRIGHT© MARC EKCO LTD
• "PlayStation", "DUALSHOCK" and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
• "SONY" and are registered trademarks and MAGICGATE is a trademark of Sony Corporation.
the collective
*eckō unltd.
16+
www.pegi.info
ATARI
PlayStation 2
¡¡Descárgatelo en tu teléfono movistar y juega todas las veces que quieras!! Accede a través de emoción y sigue los siguientes pasos: emoción > Videojuegos > Acción
(Sólo para clientes movistar) Precio del juego: 3€ impuestos indirectos y costes de navegación no incluidos. Consulta los teléfonos compatibles y más información sobre el juego en www.movistar.es

FULL AUTO

La verdad es que hacía tiempo que un juego no tenía un arranque tan prometedor. «Full Auto» empieza muy fuerte. Será porque al fin y al cabo es exactamente igual de principio a fin. Sí que hay una curva de aprendizaje y pasamos de un tutorial a lo que se ha denominado campaña, y que no es otra cosa que una consecución de carreras en las que vamos obteniendo puntos y resultados que desbloquearán coches y algunos "extras" muy jugosos. Pero si «Full Auto» sólo fuera un juego de coches no tendría tanto de particular. Lo que hace que nos enganche a la tele unas horas más de las que podemos tener previsto es la mezcla de conducción, destrucción y armas de fuego, sin duda tremendamente impactante. Es cierto que la segunda y la tercera vez que te pones a jugar no parece lo mismo. Ese primer flechazo se puede haber disipado por los repetitivo que puede llegar a ser «Full Auto» . Cierto que los coches son mejores, que las armas con las que nos hacemos y que hacen las delicias de la destrucción a nuestro paso se van mejorando, pero le falta un hilo conductor que agrupe al juego en torno a un motivo… algo que justifique tanta brutalidad. También es verdad que ni «BurnOut» ni el más reciente «Black» parecen dar explicación ninguna de tanto destrozo… En eso que podríamos meterlo en el saco de los arcade, pero con la diferencia de que aquí termina siendo demasiado parecido.

Eso sí, el acabado de los coches (que no son licenciados, pero representan copias muy fieles de Muscle Cars de Ford o Dodge) es muy brillante… literalmente. En ocasiones hasta las carrocerías brillan demasiado, pero la capacidad de que nuestros coches pueda ir destruyendo todo lo que tiene delante: adversarios en carrera, tráfico, edificios… para abrirse paso, digamos, que merece la pena ser vista en Xbox 360.



Valoración

Gráficos: ■■■■■□

Jugabilidad: ■■■■□□

Sonido/FX: ■■■■□□

Originalidad: ■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía: Atari

Género: Conducción/Acción

Lanzamiento: Febrero

Dirigido a …: + 12 años

Cibercontacto: www.sega.com/gamesite/fullauto/base

Armados hasta las ruedas

La peculiaridad de «Full Auto» es sin lugar a dudas la complementación de los coches con armas. No se trata sólo de correr, sino de eliminar todo obstáculo que tengas delante. Las armas son seleccionables y tenemos que contar con dos tipos de armas en cada coche para el botón primario y el secundario. A medida que ganes carreras irás obteniendo más armas que podrás utilizar. Eso sí, no te olvides de correr, «Full Auto» premia, ante todo, a quien llega primero a la meta… sigue siendo un juego de carreras.

MEGACONCURSO

RESIDENT EVIL
Deadly Silence

SORTEAMOS:
3 CONSOLAS NINTENDO DS + JUEGO RESIDENT EVIL DS
5 JUEGOS RESIDENT EVIL DS





CAPCOM

ENVÍA UN **SMS** AL **7210** CON LA PALABRA **RESIDENTDS**
SEGUIDO DE UN ESPACIO Y LA RESPUESTA A LA PREGUNTA QUE TE PLANTEAMOS:
¿ QUE FECHA DE SALIDA TIENE EL NUEVO RESIDENT EVIL DS ?





EJEMPLO: RESIDENTDS(ESPACIO)A SI CREES QUE LA RESPUESTA CORRECTA ES EL DÍA 15 DE MARZO.

"DENTRO DE MUY POCO VAS A PODER SENTIR EL MIEDO COMO NUNCA ANTES LO HABÍAS EXPERIMENTADO EN RESIDENT EVIL: PELEAS A CUCHILLO USANDO LA PANTALLA TÁCTIL DENINTENDO DS, MULTIJUGADOR, MONSTRUOS DESCONOCIDOS...PERO, ¿SABES QUE DÍA SE PONDRÁ A LA VENTA LA ENTREGA MÁS INNOVADORA DE ESTE SURVIVAL HORROR?"

Promoción válida hasta el 15/04/06. Coste del sms 0,90€+ IVA. Válido para cualquier marca o mmodelo de móvil. Cuantos más mensajes envíes más posibilidades tienes de ganar.

SHAMU'S DEEP SEA ADVENTURES



Amojarse toca porque uno de los parques acuáticos más burbujeantes del planeta PC, SeaWorld, reabre sus puertas en territorio consolero menos constructiva y más aventureramente. Porque, si el anterior título la tajada estratégica y gestionadora se imponía, en éste hay que "arremangarse" los pantalones de pesca y lanzarse a la piscina sin remilgos. Que por algo la franquicia ha tardado casi un lustro en asomar la cabeza otra vez, con los dinámicos Activision lanzado el anzuelo. Un cambio que, desde luego, ha afectado directamente al centro de gravedad del juego, más activo que nunca. Empecemos por su argumento, donde la simpática orca Shamu descubre un buen día extraños sucesos en las calmadas aguas de SeaWorld. La cosa tiene bigotes, porque es, nada más y nada menos, que Poseidón emergiendo de las profundidades con las aviesas intenciones de quedarse él solito con la magia acuática del parque de San Diego. Así que nuestro lindo pececito tendrá que sumergirse y luchar a cola partida con los bichos abisales para salvar a los suyos. Por suerte, no estará sola, ya que la acompañarán su otros colegas de SeaWorld, desbloqueables y muy útiles para que usen sus tentáculos, pinzas o aletas poderosas en los diversos escenarios y obstáculos que tendremos que solventar. Pero no solamente se trata de pelear con los malos (algunos del calibre de Kraken, el letal sicario de Poseidón): en nuestro alegre caminar (no hay que dramatizar) también deberemos recolectar objetos en el fondo del mar, matarile, y hasta algún tesoro sumergido que nos deportará habilidades y armas especiales. Aunque en este juego, siendo fiel a su espíritu original, la maña vale bastante más que la fuerza, ya que tendremos que vencer al enemigo utilizando la inteligencia y discurriendo cada desafío. Por cierto, la dificultad será creciente aunque nunca demasiado difícil. En definitiva, un juego sencillo y sin aspavientos que hará pasar un buen rato a todos los amantes de la "life aquatic", que diría Wes Anderson.

La orca Shamu vuelve a zambullirse en emocionantes aventuras.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.activision.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Maravillas subacuáticas

Los nostálgicos de la serie Ecco sabrán lo agradecidos que son los escenarios "under the water" para mostrar el poderío gráfico, con efectos lumínicos, brillos y relieves surtidos, de la consola de marras. Un caso que también se puede aplicar a este título, no solo en su vertiente PS2, que ya aletea desde finales de febrero, sino en el territorio nintendiano de la DS y la GBA. En este caso, por supuesto, con limitaciones, aunque hay pasajes realmente brillantes y contemplativos que hasta lucen en la Micro. Sin ir más lejos, los oropeles de Atlantis, la ciudad sumergida que es el highlight del cotarro.



NOSOTROS PONEMOS EL PACK
TÚ ELIGES EL CONTENIDO

Ahora tu PSP, con el juego de Sony Computer que más te guste.

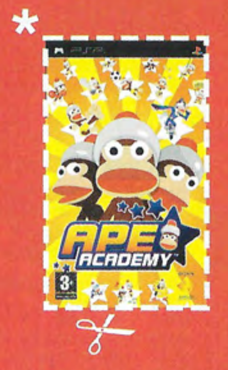
Promoción válida hasta el 31 de Marzo



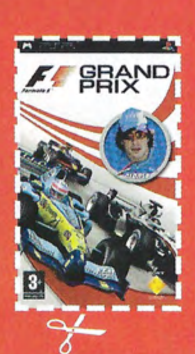


* = 249,95€.

*







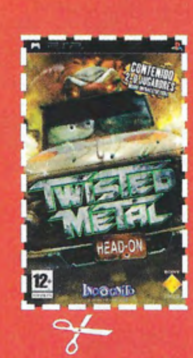


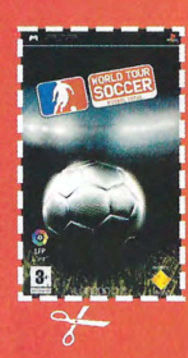
















PlayStation® Portable

Promoción válida hasta el 31 de Marzo para los juegos de PSP distribuidos por





www.elcorteingles.es

Commandos Strike Force para PS2



59,90 €

De regalo un gorro personalizado



Promoción limitada a 3.000 unidades
Juego disponible a partir del 17 de Marzo

Barbie y la Magia de Pegaso



19,95 €

Este juego está disponible sólo en El Corte Inglés

Promociones exclusivas de El Corte Inglés

Castlevania
CRONICA DE UN CAZA VAMPIROS

Este mes traemos a Flashback un juego que aún hoy está considerado como el mejor de su género: «Castlevania: Symphony of the Night». Un título grandioso que forma parte de la leyenda del videojuego.

Ahora, hay que comprender que esta serie no comenzó con «Symphony of the Night», sino que lo hizo en MSX con «Vampire Killer», que estaba protagonizado por Simon Belmont, el cazavampiros original. El primer juego "oficial" apareció un año después, en 1987, en el sistema NES. Numerosos títulos siguieron a aquel primer «Castlevania» hasta que, finalmente, llegamos al que nos ocupa, en 1997, para PS1. Su estructura es similar a la de los juegos de «Metroid», en el sentido de que tienes un enorme castillo para explorar a tus anchas, y la adquisición de nuevos poderes te permite llegar a nuevos lugares. La ambientación gótica es sencillamente asombrosa, con una variedad de adversarios formidable y montones de secretos y armas para descubrir. Ha sido a partir de este patrón que más tarde «Castlevania» ha seguido prosperando en las consolas portátiles de Nintendo, con notable éxito. El mérito de «Symphony of the Night» es doble porque se estrenó en una época donde la revolución de los gráficos poligonales estaba barriendo del mapa a los juegos en 2D, así que la fenomenal acogida por parte del público pilló desprevenidos a los distribuidores. ¡Nadie esperaba que un juego en 2D fuese a tener tanto éxito! Curiosamente, ninguno de los títulos de la serie que posteriormente han tratado de trasladar la acción al formato 3D han logrado capturar la misma magia y fascinación de «Symphony of the Night».

En cuanto a los mejores recuerdos que tenemos del juego, no cabe duda de que el enfrentamiento con Drácula es uno de los momentos álgidos, pero nada supera a la sensación de maravilla al descubrir el castillo invertido, que multiplica por dos la duración del juego con una extensísima nueva zona para explorar. Hoy en día, ningún desarrollador se atrevería a ocultar la mitad de su trabajo tras un secreto difícil encontrar, y quizá por eso resultaba tan emocionante dar con este lugar.



Crystal Sky Pictures e Impact Pictures han adquirido los derechos del juego para llevarlo a la pantalla grande. En principio, está previsto que el rodaje comience a mediados de este año, con Paul W.S. Anderson como director (Resident Evil, Alien Vs. Predator y Mortal



Sega Saturn cayó derrotada en la guerra de consolas, pero su versión de «Symphony of the Night» era incluso superior a la de PS1. Además de mejores efectos transparencias, contaba con algunos niveles y pistas de sonido extra, y los dos personajes juga-



La banda sonora de este juego solo puede calificarse de suntuosa. Pocos títulos en la historia del videojuego han sido capaces de ofrecer tanta variedad y calidad musical, y ya desde los primeros acordes de apertura, sabías que te encontrabas ante algo realmente especial. Desde entonces, la música se ha



EL PRECEDENTE

Metroid

Aunque podría argumentarse que «Dracula X: The Rondo of Blood» y «Vampire Killer» fueron las inspiraciones directas para «Symphony of the Night», la verdad es que la disposición del castillo y sus ramificaciones a diferentes áreas tienen más parecido con la estructura de juego de «Metroid», otra serie que también ha triunfado en formato portátil gracias a su excepcional jugabilidad en 2D.



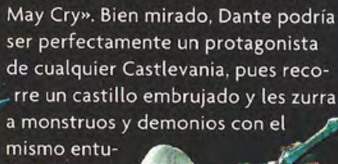




LOS DISCÍPULOS

Devil May Cry

El juego que mejor ha imitado la estética gótica del título que nos ocupa probablemente sea «Devil May Cry». Bien mirado, Dante podría ser perfectamente un protagonista de cualquier Castlevania, pues recorre un castillo embrujado y les zurra a monstruos y demonios con el mismo entusiasmo. ¿Quizá sea un pariente lejano de Alucard?



Dawn of Sorrow

Considerado como el último Castlevania "puro" aparecido hasta ahora, este título de NDS sigue fielmente el ejemplo de «Symphony of the Night» y ofrece una aventura memorable en todos los sentidos. El uso de la pantalla táctil para rematar a los monstruos finales no aporta gran cosa, pero tener el mapa permanentemente expuesto en la segunda pantalla es todo un hallazgo.



RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Urban Reign (PS2)

Los siguientes trucos se introducen desde la pantalla de título.
Desbloquear todos los personajes: R1, R2, X, Izquierda, Derecha, Cuadrado (cuatro veces), L1, Cuadrado, Triángulo, O
Desbloquear todas las armas: L1, R1 , X, X, Triángulo, R1, R1, Triángulo, Cuadrado, X, R1

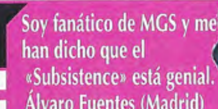
Death Jr (PSP)

Durante el juego, mantén pulsado L y R e introduce el código que desees:

Todas las armas: Mantén pulsado L y R y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, O
Asistente de extensión: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo, Triángulo, X, X, Triángulo, Triángulo
Cabezones: Triángulo, O, X, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba
Gran guadaña: Triángulo, Cuadrado, X, O, Triángulo, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba
Agujeros de bala como dibujos: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Triángulo, O, X, Cuadrado, Triángulo
Puertas abiertas sin almas: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, X, O, Cuadrado
Rellenar medidor Pandora: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, X, X
Desbloquear niveles (tienes que entrar en cualquier fase y volver a entrar al museo para que funcione): Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, X, X
Invencible: Mantén pulsado L y R y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Cuadrado, Triángulo
Munición infinita: Mantén pulsado L y R y pulsa Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, O, Cuadrado, O, Derecha, Abajo



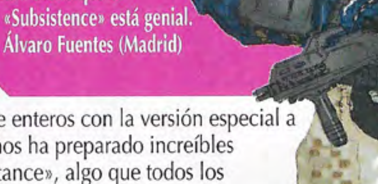
Club de fans



Soy fanático de MGS y me han dicho que el «Subsistence» está genial.
Álvaro Fuentes (Madrid)

Snake, más a más

No vas mal encaminado.
Efectivamente, lo que parecía ya inmejorable en «MGS 3: Snake Eater» sube enteros con la versión especial a la que aludes. Y es que en Hideo Kojima nos ha preparado increíbles novedades en «Metal Gear Solid 3: Subsistance», algo que todos los fanáticos de la serie van a celebrar con estruendo. La primera gran mejora es la incorporación de combates online para ocho jugadores y cinco estupendos modos de juego, además de la posibilidad de hablar con otros jugadores mediante Headset. Vamos que los piques van a ir cargados de pólvora. Otra novedad a la que no hay que perder la pista es la posibilidad de abandonar la habitual vista cenital de los juegos de la serie y cambiarla por una cámara en tercera persona. Con esta cámara podremos cambiar el ángulo de visión desde el joystick derecho; ya verás que perspectiva más alucinante se nos presenta ante nuestros ojos. Por supuestos los gráficos siguen dando la talla y ahora apreciaremos más detalles como la espesura de la selva. La guinda de «MGS3: Subsistance» se presenta en tres DVD-ROM, en los que se incluyen agradables sorpresas, nada menos que los dos «Metal Gear» de MSX, un tráiler de «MGS4» y un making of de este título. Vaya lo que da de sí el bueno de Snake.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería



Samuel Berruezo Prado (Valladolid), de 13 años, nos envía este bonito dibujo de Kratos, el héroe de «God of War». De premio: el videojuego «Desde Rusia con amor» para PS2.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Dead or Alive 4 (Xbox 360)
Realmente estas chicas guerreras se superan, ¡vaya fluidez de movimientos y qué escenarios! Nunca pensamos que pegar mamporros fuera tan bonito.

2 Shadow of the Colossus (PS2)
Eso de darle tralla a enemigos de tamaño mayúsculo nos ha encantado. Un juego muy original y rebosante de estética que ya se ha quedado grabado en nuestro disco duro.

3 Curse of Darkness (PS2)
Castlevania sigue dando muestras de su potencial y sin ser lo mejor de la serie, la idea de conjurar "demonios inocentes" para que te socorran es de lo más atractiva.

4 Mario & Luigi (DS)
El garbeo temporal que se montan en la pantalla doble de DS es descacharrante, y encima nos vienen con su clon debajo del brazo. Genial.

5 Getting Up Xbox (PS2)
Aunque lo de pintarrajear las paredes no es lo más cívico, hacerlo con el estilo de Trane y en la atmósfera en que se desarrolla este juego ha resultado ser gratificante.



Te lo dice Galibo ...

El buen coloso

Tras pasar unos días jugando con «Shadow of the Colossus», he llegado a la conclusión de que el protagonista es un canalla. Vamos a ver, el tío quiere resucitar a una moza y, para hacerlo, acepta liquidar a dieciséis pacíficas criaturas que rondan por ahí sin hacerle daño a nadie. Bueno, admito que algunos de los colosos son bastante violentos, pero hay otros que definitivamente no se merecen que llegue un enano, se les suba a la chepa y los apuñale hasta la muerte sin mediar palabra. Si yo fuera un coloso y viera venir al piojo ése con sus intenciones homicidas, lo primero que haría sería cubrirme los puntos vitales con las manos. Lo segundo sería coger al puñetero chaval y estamparlo contra el suelo, como quien se quita una liendre. Eso de sacudirse para hacerlo caer no funciona, el tío se agarra como una lapa.
Y luego está el tema del caballo. ¡Anda que no le da de patadas para hacerlo correr! La pobre bestia se deja los belfos en la carrera, y el muy sádico sigue dándole caña. No sé yo lo que iba a decir la Sociedad Protectora de Animales si se enterase. Pero vamos, que el juego está guay, ¿eh?

Retrato Rob

...Yuugi Mottou

1

EDAD: Reducida, aunque el tal Yuugi Mottou (Yugi Moto para abreviar) tiene un viejo dentro: concretamente, el espíritu de su abuelo, arqueólogo que le regaló una caja egipcia que es el germen del zafarrancho monstruil que se formó.
LOOK: El chaval es un cachorro manga como mandan los cánones, con peinado a lo piña colada y ojillos traviesos. A destacar las amplias mangas de su indumentaría, muy útiles para los duelos carteristas con los bichos de marras.

2

AMIGOS: La dulce Tea (Anzu), que le ayuda en esos momentos difíciles, el leal Tristan (Honda) y, sobre todo, su supercolega Joey (Jounouchi), duelista de pro pero un pedazo de pan.
ENEMIGOS: Los más clásicos son el rencorosillo Seto Kaiba, que la lió chica conjurando al invencible Exodia, y el creador del juego de cartas Maximilian Pegasuis, poseedor de El Ojo del Milenio, otro de los siete amuletos míticos. Pero en cada combate surgen como champiñones. Por ejemplo, Marik Ishtar, un pájaro de cuenta.

3

FUTURO: A pesar de que la saga tiene un inagotable y culebronero currículo ludópata (con juegos a veces como dos gotas de agua solo diferenciados por su legión de fans), el presente y el futuro siguen siendo de campanillas gracias a títulos como el nuevo «Double Pack» para GBA, que nos devuelve la mejor esencia rolera del culebrón.

Foro abierto

¿Y después de «El Padrino» qué? Quien escribe le flipó «Mafia» Alberto Pérez (Salamanca)

Hombre, deja que llegue «El Padrino» que tiene mucho que ofrecer y si no lee la Preview de este número. Pero bueno ya que tienes interés de conocer como la "cosa nostra" va a seguir extendiéndose por nuestras consolas toma nota de los siguiente títulos: «Scarface» (inspirada en la película El precio del poder, protagonizada por Al Pacino), «Yakuza» (sobre las interioridades de la mafia japonesa) y, algo más pandillera que otra cosa, «Gangs of London» (un arriesgado recorrido por las calles de Londres).

¿Es cierto que tendremos «Age of Empires» para Nintendo DS? Ramón Ruiz, Torremolinos (Málaga)

Eso parece e incluso ya se especula que podría salir en primavera bajo el título «Age of Empires: The Age of the Kings». Así esperamos un juego de estrategia por turnos en el que tendremos la posibilidad de controlar cinco civilizaciones históricas. Madre mía, la cantidad de cosas que vamos a poder hacer con el stylus y la doble pantalla de DS en pos de la civilización.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



CONTROL A MEDIDA
Mando Neo Se para Xbox 360

Para tener un control absoluto de la experiencia de juego en Xbox 360, Joytech acaba de lanzar el Mando Neo Se. Diseñado en exclusiva para el sistema de videojuegos de Microsoft, destaca por su estilo, comodidad y control de precisión. Mediante un Botón Guía retroiluminado podemos acceder de forma instantánea al perfil de la tarjeta del jugador, música y películas digitales y todo tipo de archivos guardados. El Mando Neo Se nos permite acceder a todas las funciones para Xbox Live y feedback de vibración dual de alta intensidad. El toque de distinción respecto al mando estándar de Xbox 360 se halla en los nuevos botones superiores frontales izquierdo y derecho con diseño ergonómico. Además, cuenta con dos gatillos analógicos con punto de presión y mando de dirección con ocho direcciones, entrada para comunicador con auriculares y cable de conexión para el mando de tres metros.

SONIDO AUTÉNTICO
Sound Station PSP



La PSP se destaca por ser la portátil con mayor poderío gráfico del mercado, ¿pero qué pasa con el sonido cuando no tenemos los auriculares de serie a mano? Como que se queda en onda corta, ¿no?. Precisamente para potenciar el sonido de la consola, Logic 3 tiene en el mercado Sound Station PSP, un sistema de sonido portátil que combina un altavoz 2.1 y una base dock para recarga. La potencia de sonido que se consigue se debe a un amplificador de clase alta, un sub-woofer y un circuito de sonido surround 3D. El resultado es espectacular para lo que su tamaño compacto indica.

ACCESORIOS PARA TU PORTÁTIL
Pack Supervivencia 10 en 1 ADT para NDS

Desde que apareciera Nintendo DS en el mercado no se ha dejado de hablar de sus innovadoras prestaciones. Que si lo chulo que es jugar a doble pantalla; manejar elementos en la pantalla táctil con el stylus; realizar acciones en el juego con la voz, aplaudiendo o soplando; jugar partidas multijugador sin cables de por medio... La portátil se está llevando de calle a muchos usuarios, está claro. Por eso, esta joyita portátil hay que cuidarla convenientemente y complementarla con accesorios que nos hagan disfrutar más de ella. Con esa idea Ardistel ha lanzado un completo Pack 10 en 1 para Nintendo DS. Para empezar contiene una práctica bolsa de transporte que permite guardar juegos, accesorios y consola, al mismo tiempo que protege de arañazos y suciedad. Esa misma función de "higiene consolera" la puedes cubrir con un limpiador de pantallas y un paño específico para las mismas. Para cada una de las pantallas también hay un conjunto de lentes protectoras, amén de un alisador de burbujas. Por si aún no tienes auriculares, el pack incluye unos de diseño exclusivo, además de un lápiz Stylus, que nunca está de más. Y si necesitas cargar la consola y vas en coche, tienes también disponible un adaptador para el mechero del vehículo con entrada 12V DC, salida 5.2V DC a 320mA. Por último, el pack contiene tres estuches para juegos (4 en 1), que permite guardar 2 juegos de DS y otros tantos de GBA. Vamos, que vas a poder salir tranquilo a darte una vuelta con tu portátil.



EL MANGA LLEGA AL UMD
Metrópolis



Ambientada en un futuro lejano, Metrópolis es una grandiosa ciudad estado donde humanos y robots cohabitan dentro de los límites de una sociedad segmentada. Allí es creada Tima, una preciosa joven que será el objeto de deseo de un poderoso hombre, cuyas ambiciones van a poner en peligro el sistema. Inspirada en la serie manga de Osamu Tezuka, la peli nos conduce desde la fantasía a un verosímil estado futuro reinado por un poder omnímodo y opresivo con las clases sociales. Una joyita imbuida del espíritu de los mejores animes nipones, bajo una estética preciosista que combina técnicas de animación, depurado trabajo de dibujo y flipantes movimientos de cámara.



POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS79
+ un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
busca politonos
envia TONOS79 + espacio + algo que identifique (titulo,cantante) al 7808
ej: TONOS79 85302 al 7808 quieres descargarte la tortura
TOP 20
84937 Kill Bill - Silbido
84724 El bueno, el malo y el feo
83754 Kingdom Hearts
80125 Mortal Kombat
85944 Eras tu
84064 Darth Vader Marcha imperial
84277 Attack on dollet
83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
85529 el último mohicano
85578 Magic Alonso
83188 Real Madrid
84202 Telefono antiguo
84207 El Padrino
84290 To Zanarkand
84605 Shin chan dance
84692 Rasca y pica
82124 Atletico De Madrid
82172 Barcelona
82935 Noches de bohemia
CINE Y TV
83658 Star Wars
80074 El equipo A
80108 Benny Hill
84999 CSI Miami
84231 Bar coyote
84067 El Exorcista
80025 The Simpsons
85606 Vals de Amelie
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84940 Sexo en Nueva York
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
83901 Zorba el griego
85219 Volkswagen Golf
85508 Pasión de gavilanes
85889 Solo tu encuentras leña
85441 Verano azul
83834 La abeja maya
83837 Cocacola
83838 Negrito del Colacao
84206 Moon river
84207 El Padrino
80017 Mision Imposible
80498 El fantasma de la opera
81228 Out of Africa
80154 Danger Mouse
80194 Dirty Dancing Time of Life
80238 Indiana Jones
80096 Pulp Fiction
RAP
80001 In Da Club
88000 When I´m gone
80202 Break your neck
ESPAÑOLAS
85069 Antes muerta que sencilla
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
85503 So payaso
82652 Fiesta Pagana
85495 Te haria una casita
85317 Nada fue un error
85514 Te regalo
85544 No me crees
85539 Con solo una sonrisa
85871 Es mejor bailar
88010 Marta, Sebas, Guille y los demás
88168 Mi mundo sin ti
87301 Yo te traigo flores
85416 Pokito a poko
85451 Arrancacorazones
85504 Soldadito marinero
85302 La tortura
83299 Sobreviviré
82121 Astronomia Razonable
VIDEOJUEGOS
83705 Zelda
83733 Resident Evil 2
83730 Gauntlet
84624 The trooper
80298 Master of Puppets
84755 Fear of the dark
83655 Thunderstruck
80111 Sweet Child of Mine
80277 Nothing else matters
FUTBOL
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84855 Amunt Valencia
84932 Real Sociedad
84049 Scotland the brave
84058 Himno Fallero
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
84492 Himno de Galicia
84493 Himno de Andalucia
84494 La internacional
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82278 Celta De Vigo
REGGAETON
85145 Pobre diabla
86973 Ella y yo
88015 Rakata
85103 Baila morena
85244 Papito ven a mi
DISCO TECNO
80093 Equador
84226 Cafe del mar
84860 Fly on the wings of love
85048 Enjoy the silence 2004
85212 The world is mine
85555 Popcorn
86041 Love generation
85137 Galvanize
85037 Flashdance
85288 Four to the floor
80056 Insomnia
NOVEDADES
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
88166 Pajaros de Portugal
88167 Just feel better
88169 El profe
88170 Don
88139 Goodbye my lover
88140 Besos
88141 Dime algo bonito
88142 Te conozco desde siempre
88143 Querida enemiga
88144 Naughty girl
88145 Don´t cha
88146 Break night with colour
88147 First day of my life
POP ROCK
84946 The reason
80239 Final Countdown
84248 Losing my religion
85975 Hung up
85541 You´re beautiful
85969 Crazy
84441 Clocks
84976 American idiot
85345 What you´re made of
85352 Speed of sound
85489 Lonely
83920 Superstar
83584 Bring me to life
83627 Bongo bong
84483 Lullaby
FOTOFONDOS
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
envía un mensaje con WAP46
+ un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
CONFIG al 7808
43129 animado
43130 en foto
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h)
902 01 01 27
TOP
41084
45543
45593
46504
45577
36170
36525
37607
39252
46505
36019
43129
45494
45007
45480
45553
45593
46944
47046
46498
46939
46940
46941
46942
46499
46500
46501
46502
46503
36021
36053
Te Deseo
46506
46507
46508
46509
46510
45577
46944
46934
46935
46936
46930
46931
46932
46933
45536
46945
46946
46947
46948
46949
46950
46951
46952
46953
46954
46955
46956
46957
NUEVOS
47041
47042
47043
47044
47045
UTILÍZALAS COMO TONO DE LLAMADAS O DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA
TONOVOCES
77786 Que pasa neeeeeng! El Neng
78102 Subidón subidón!
envía un mensaje con POL71
+ un espacio + código al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87
Top tonovoces
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77479 Risa bebe Divertido
77105 Toque militar
77258 Coge el puto telefono cabron!
77435 Osea te cojo el telefono Superpija de la muerte
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77007 Orgasmo
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
79033 Las drogas son malas El luisma
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas El Luisma
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
78187 Es la hora de un briconsejo
78497 Boris tiene un orgasmo Boris
78501 Chiquito tiene un orgasmo Chiquito
78696 Cuñao Tono SMS
78697 Gollum Tono SMS
78699 El Neng Tono SMS
78701 Doctor Maligno Tono SMS
Novedades
79319 Bobo solemne Rajoy
79320 El orin del abuelo Txumari
79322 Te la meteria Calico electrónico
79321 Como me tocas los cojones Calico electrónico
nuevas
77339 Tienes un mensaje nuevoooooo
77472 Que soy el telefono cogerme!
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
risa Carcajada
77386 Que poderio tengo en el coño
77281 Cogelo que es tu camello
Personas
77650 Cerco policial
77419 Por dios trata de cogerlo
78869 Gol del Barça
77483 Gallina imitando Formula 1
78491 Franco desde la tumba
77256 Uuu que es eto?
77119 Bebe gracioso
77121 Es tu jefe no lo cojas
78870 Gol del Madrid
77593 Chaval coge el telefono
77287 Coge el telefono que esta sonando
77325 Nos hacemos unas pajillas
Tonos SMS
78694 El Luisma
78700 Torrente
78703 El Rey
78698 Mariano Pofavó
78695 Emilio pofavó
78702 Mamón
Música
77252 Septimo de caballeria
77117 Musica del No-do
77257 Manolo cabeza webo
77485 Carabirubi
77160 Himno Republicano
77649 Musica para SMS
77265 Looney tunes
77471 Cancion
Televisión
77470 Pajaro loco
77260 24 - Serie
77129 Uajajajaja
77146 Fuego en la pradera
77128 Vaa tia vaa
77193 Te habla hombre malo de la pradera
EMI
blanco y negro
UNIVERSAL
MUSICAREAL
ARTISTAS ORIGINALES
envía POL71 + espacio + código de canción que quieres al 7808
Úsalos como tonos de llamada o de mensaje
TUS CANCIONES EN TU MOVIL
85975 polifónico
5375 sonido real
MADONNA
BOB SINCLAR
4381
james blunt
3885
2590 Eras tu Merche
3711 Te regalo Carlos Baute
4013 El Padrino Cine y televisión
3996 Lonely Akon
3433 Soy gitano Camaron de la isla
2142 Como el agua Camaron de la isla
3430 Noches de bohemia Navajita Plateá
3700 Rutinas Chenoa
2792 Hey boy hey girl Chemical Brothers
2911 zapatillas Shin Chan
3925 Moonlight shadow Mike Oldfield
2155 Traffic DJ Tiesto
4365 Dias de verano Amaral
3560 When I´m Gone Eminem
2791 Tripping Robbie Williams
4384 Naci Orishas Orishas
2790 Pobre diabla Don Omar
4335 Feel Robbie Williams
3959 La leyenda del tiempo Camaron de la isla
2718 The number of the beast Iron Maiden
3586 Imagine John Lennon
3876 Don´t phunk with my heart Black e.p.
2778 Noche de travesura Hector & Tito
4455 Hung Up - Time Goes By So Slowly
3905 My humps Black eyed peas
3863 Nada fue un error Coti
3584 Buscate un hombre que te quiera
3526 Enjoy the silence 04 Depeche Mode
3718 Bohemian rhapsody Queen
4195 Candy shop 50 Cent
4198 La camisa negra Juanes
4290 Anarchy In The UK Sex Pistols
4002 Te haria una casita Decai
JUEGOS JAVA
envía un mensaje con JUEGOS17
+ un espacio + código al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 83
LOS MAS PEDIDOS
VERSIONES DEL SOXIS
¿Quieres ser Millonario?
clásico 1836
Musical 1453
Famosos 1454
Trivial Pursuit edición movil
clásico 1180
80's 1435
fútbol 1421
TRAGACOCOS
1410
Monopoly Tycoon 1235
JUEGOS NUEVOS
TOP
PENALTY World Cup
1464
PENALTY ROJILLO
1462
STORM GUNNER
1455
2097
Copa Latina
2040
Y MUCHOS MAS JUEGOS
1091 Block Breaker de Luxe
2094 Movilmaskota Pulpito
1235 Monopoly Tycoon
2080 Sopa de Letras
2036 Parchis
1438 Lemmings
1442 Hundir la flota
1661 Tragacocos Deluxe
1418 New York Nights
1563 Solitaire
1651 ACB
1445 Martians
1270 Strip Poker II
1267 Strip Poker I
1011 Siberian Strike
2231 Surprise! Jelly
2034 Zuma
1013 Solitaire
1301 Prince of Persia El alma del guerrero
1714 Bubble Gun
© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. MONOPOLY © 2005 Hasbro Inc. Licensing by Hasbro Consumer Products. All Rights Reserved. Produced and published by iFone under license from Atari. Who Wants To Be A Millionaire? logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved. © Mobile Solutions Consulting Group. S.L. Todos los derechos reservados. Mobility Games Copyright 2005 SiliconSeeds. Todos los derechos reservados. ©2005 Movilenio Servicios Moviles. S.L.
MENU TEMAS
envía un mensaje con MENU75
+ un espacio + código 7494
llena tu movil de lo que te gusta
TIBURONES 4334
DINOSAURIOS 5575
GORILAS 5251
3512 Mangasexy
2896 Dragones
3413 Lobos
3786 Kamasutra
2252 Tuning
2250 Calaveras
3979 Gnomos
3431 Brujas
MUCHOS MAS !!
TAMAGOCHIS
RAYCONEJO cod 1688
PANDA MAO cod 1545
TIGRE cod 1689
Y no te olvides de los + pedidos:
1690 YONKI -Drogui
1691 Rapero - MC2
Códig 1546
¡GUAUU!
Como una mascota de verdad pero no tan sucio. Con el perrito CUKY podrás jugar desde tu movil. Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento y sano. Ten cuidado de no ser un mal dueño ni le descuides...
SÉ EL PRIMERO EN DESCARGARTELAS!!!
ENVÍA PET87 + (ESPACIO) + CÓDIGO DE TU MASCOTA AL 5477
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
ENVIA MSX40 + ESPACIO + 2269 AL 7494